http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

MYTH: IL RITORNO DI UNA LEGGENDA

SHADOWLANDS: L'RPG DELL'ANNO?

ARRIVA JAGUAR SIMULATOR

20 PAGINE DI PREVIEW ESCLUSIVE!

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

ORK • BIG RUN • ABANDONED PLACES • TOP BANANA
JOHN MADDEN FOOTBALL • MIGHT & MAGIC III
THE LEGEND OF ROBIN HOOD • ROGER RABBIT

Anno V Numero 40 - Marzo 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo IV/70

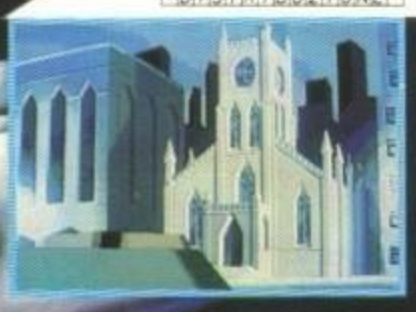
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

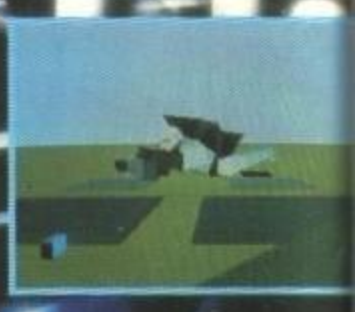
http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP 3

NELLA CONFEZIONE TROVERAI
"THE DEFENDER"
SOLO I VERI ROBOCOP
POSSONO
UTILIZZARLO!

LEADER
DISTRIBUZIONE





TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

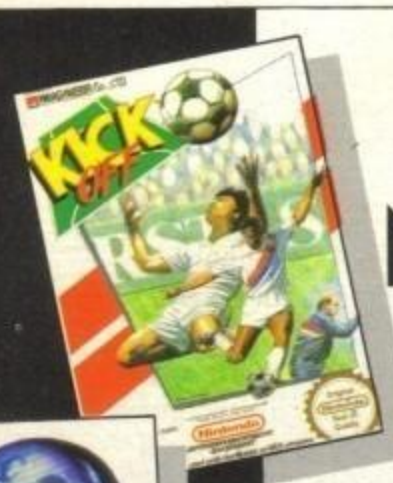
http://www.oldgamesitalia.net/

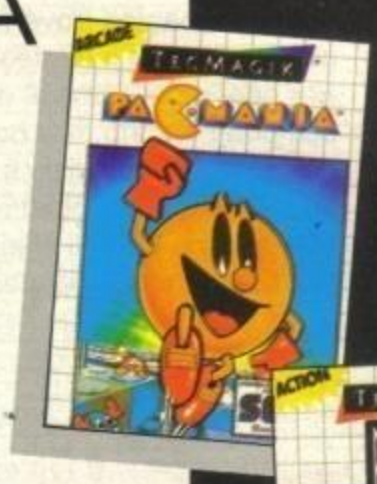
http://www.oldgamesitalia.net/

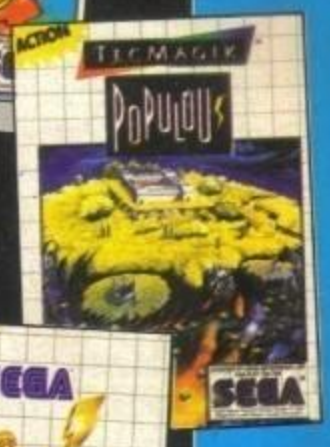
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA™ Master System™

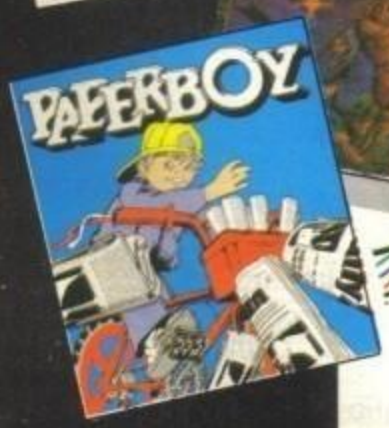
I TUOI TITOLI MIGLIORI NINTENDO E SEGA LI TROVI NEI NEGOZI ...







video GAMES® center



SEGA MEGA DRIVE

Per MEGA DRIVE travolgenti successi quali:

BACK TO THE FUTURE III
SPEEDBALL II
XENON 2

... e tanti altri ancora!

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. "SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlero più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.

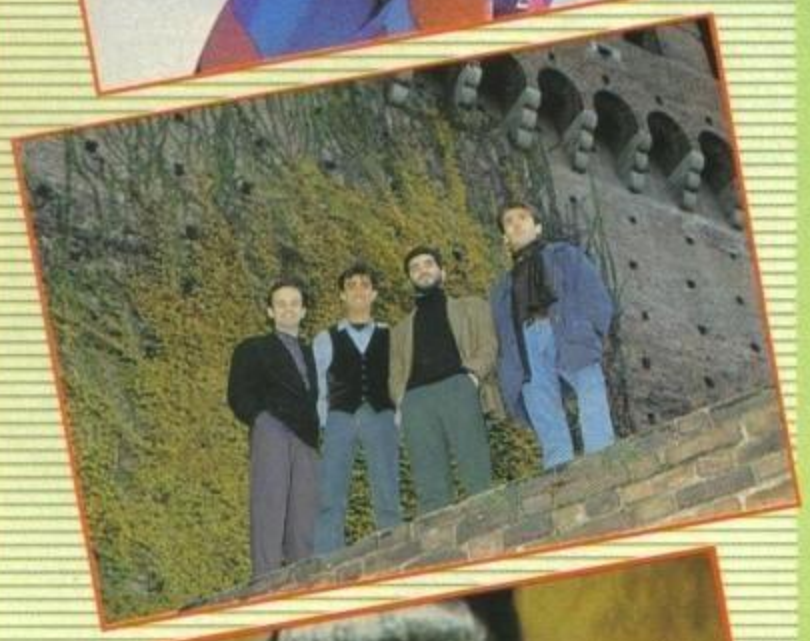
Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 10% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

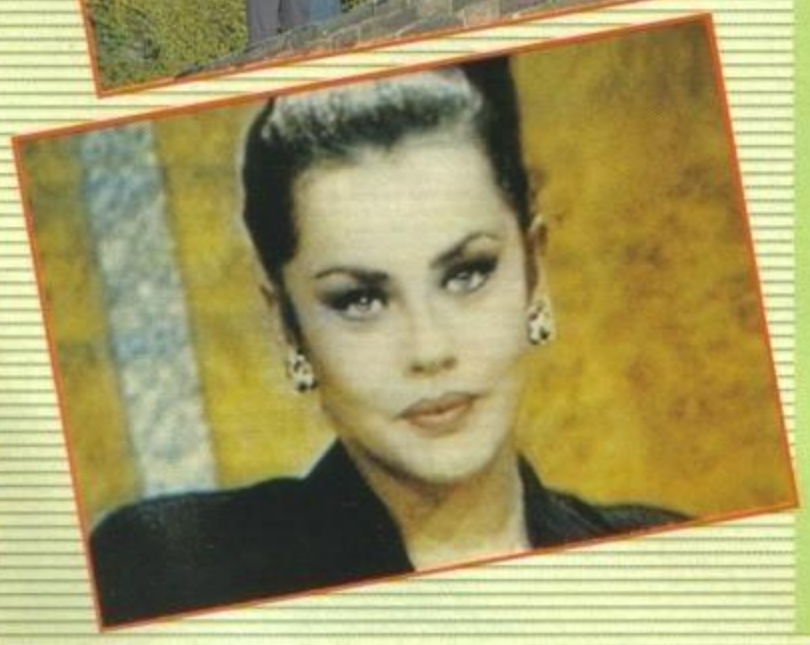
Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale





ACCH! MI HA BECCATO!

E così, proprio sul finire del numero di marzo di TGM l'influenza ha colpito anche me! Purtroppo però non si tratta dell'influenza che i videogiochi hanno sulla mente umana, bensì quella che i virus hanno sul corpo, anche sul mio, disdetta!

A proposito di virus, chi ne sente parlare più? Vi ricordate i tempi in cui lo spauracchio dei programmini malefici nascosti nella memoria del computer aveva sconvolto tutta la popolazione dei possessori di computer? Vi ricordate la valanga di virus e antivirus che seguirono quel periodo? E adesso? Tutto dimenticato? Tutti guariti? Manco per idea! I virus ci sono, e continuano ad esserci, ma fortunatamente la gente ha capito che bastano solo poche precauzioni per sconfiggerli definitivamente, come per esempio acquistare sempre giochi originali.

E per quanto riguarda i programmini ultramalefici che si installano nella batteria tampone di Amiga e PC? Quelli scordateveli pure, non esistono e non sono mai esistiti!

E intanto, fra una soffiata di naso, uno starnuto e il termomentro in bocca, mi godo questi giorni di caldo riposo lavorando su Amiga (e usando i Pony come spola casa mia/Redazione) e giocando finalmente alle avventure lasciate a metà per la scarsità di tempo che normalmente mi coinvolge (e ci coinvolge) per tutto il resto dell'anno.

E allora sì, diciamolo, BENVENUTA influenza, grazie a te ho terminato Willy Beamish, e i lettori di TGM troveranno presto la soluzione sulle pagine della loro rivista preferita!

Etchù!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L.6000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

Nel dischetto troverete:

SHADOWLANDS
Il più innovativo RPG dell'anno!

PINBALL DREAMS
Un flipper che vi manderà in tilt!

PROVATI PER VOI: 4D SPORTS DRIVING - LY BEAMISH - RED BARO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	11
REVIEW	40
TIPS	51
TALENT SCOUT	101
POSTA	103

AMIGA

A 720 AIRBUS	96
ADANDONED PLACES	82
BIG RUN	74
FANTASTIC VOYAGE	49
JOHN MADDEN FOOTBALL	68
KILLERBALL	65
MITH	40
ORK	46
PSYBORG	71
SHADOWLANDS	42
TOP BANANA	50

PC

BUCK ROGERS II	88
MIGHT & MAGIC III	78
ROBIN HOOD	62
ROGER RABBIT	92
SARGON V	59
THE GAMES: WINTER CHALLENGE	98

ST

BIG RUN	74
KILLERBALL	65
MITH	40
SHADOWLANDS	42

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Era proprio la rubrica che ancora mancava! Come avrete sicuramente avuto modo di riscontrare in tutti questi ultimi corredare tutto il materiale presentato in preview con un numero adeguato di fotografie allegate, in modo da fornire completa ed esauriente. Ci siamo però resi conto di come sempre più spesso saltino fuori delle notizie, a volte ancora da accertare, che meritano comunque di essere prontamente riportate e diffuse all'ingordo mondo videogiocomane, anche se nella veste di semplici annunci dalla rapida consultazione. Ecco quindi il significato di queste due pagine iniziali, che ci auguriamo "sfiziose" e interessanti per tutti...

Max

Voci di c

COLPI DI GENIAS

In attesa dell'ormai imminente Top Wrestling, la cui recensione non dovrebbe mancare sul prossimo numero, la Genias ha annunciato la presa dei diritti di due licenze che definire importanti mi sembra sicuramente limitativo. La prima è quella di Zorro... So già quello che starete pensando, un tantino fuorimoda? Decisamente no! E' infatti in fase di realizzazione un colossal cinematografico ispirato al celebre spadaccino dal vestito nero, dovrebbe essere uno dei film di spicco delle prossime stagioni cinematografiche (basterebbe il nome del regista, che comunque ancora non posso dirvi, sarebbe già una più che valida garanzia), ma avremo sicuramente modo di riparlarne... Il secondo titolo si commenta da solo: Nathan Never!

ATTENZIONE!

La C.T.O SpA. con sede a Zola Predosa (Bo), premesso che nella notte tra il 31 Gennaio e l'1 Febbraio 1992 ha subito un furto presso i propri magazzini di prodotti, AVVERTE E DIFFIDA chiunque nell'acquistare i predetti beni (portanti marchio QUICKJOK, ELECTRONIC ARTS LUCAS FILM GAMES, SIMULDONDO, ACCOLADE, TOMAHAWK, C&C EDUCATION, INFOGRAMES) e SPECIFICA che gli unici autorizzati alla vendita dei prodotti C.T.O. sono i distributori e i rivenditori autorizzati.

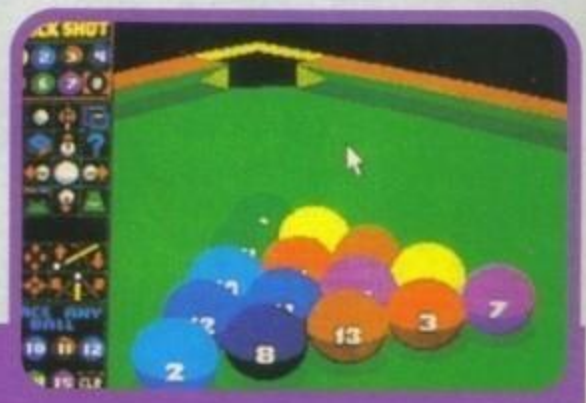
BUSINESS BULLFROG

Dopo l'incredibile successo di Populous II i geniali programmatori della Bullfrog hanno deciso di non abbandonare il loro

approccio "gestionale-globale" un nuovo titolo che potrebbe rivelarsi uno dei campioni di quest'estate. Si chiama BOB, è realizzato dall'autore di Flood, Sean Cooper (che si diletta, con buoni risultati, a fare anche il modello...), e sarà ambientato nelle torbide vicende dell'alta finanza.

LOTUS EDITOR

Visto lo strepitoso successo di Lotus II, che è ancora oggi uno dei titoli più venduti in Europa, i Magnetic Fields hanno deciso di realizzarne un completo editor (compatibile anche col primo episodio) che vi permetterà di modificare a vostro piacimento vetture, circuiti, fondali, struttura dei percorsi... Una vera manna dal cielo per tutti gli estimatori del migliore gioco di guida (arcade) fino ad oggi disponibile, mentre la migliore simulazione di tutti i tempi in assoluto rimane ovviamente F1 Grand Prix.



ARCHER MACLEAN RIPRENDE LA STECCA IN MANO

Dopo aver realizzato con Jimmy White Snooker una delle migliori simulazioni di tutti i tempi Archer ha deciso di riprovarci, questa volta con il Pool. Dovendo semplicemente riadattare alcune routine, visto che la base rimane invariata, c'è da credere che il nuovo gioco sia pronto abbastanza in fretta, vedremo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

meri abbiamo sempre cercato di
'informazione

orridoio

DYNAMIX DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Dopo gli ottimi consensi ottenuti dal loro Red Baron i programmatori della Dynamix, della famiglia Sierra, stanno completando un nuovo simulatore di volo, questa volta ambientato durante il secondo conflitto mondiale. Per il momento posso dirvi soltanto il titolo: Ace Of The Pacific.

HARD STORM

Dopo il non troppo entusiasmante Big Run e l'atteso Indy Heat la Storm ha un terzo prodotto di imminente pubblicazione, dice già tutto il titolo: COVERGIRL STRIP POKER! Un sacco di splendide fanciulle vogliose... Di giocare a carte con voi. Si preannunciano addirittura delle pittoresche digitalizzazione animate (nel frattempo gustatevi che foto!).

SPECIAL FX TENTA IL SALTO DI QUALITA'

Come già successo con la Core, anche una delle migliori case interne della Ocean (responsabili di giochi come Untouchbles, Robocop II e il recente Hudson Hawk) ha deciso di provare a diventare un'etichetta indipendente. Per il momento però dei nuovi progetti non si conosce ancora nulla.

LEMMINGS II

Dopo la supposizione del numero scorso potete iniziare a considerarla una notizia praticamente ufficiale.

UN RIVALE PER F1 GRAND PRIX?

Sarà mooolto difficile, ma la Accolade ci prova ugualmente; Grand Prix Unlimited dovrebbe essere disponibile entro un paio di mesi nella versione PC, non vediamo l'ora...

ARRIVA ANCHE NICK WALDO

Dalla rinata Grandslam l'ennesima simulazione di golf, oltre infatti al già anticipatovi Die Hard II e all'imminente Beaver c'è anche il primo tentativo sportivo dell'ancora non troppo convincente casa inglese. Ormai i nomi e i giochi sono diventati così tanti che è quasi difficile distinguerli fra di loro, anche se, dopotutto, i problemi di abbondanza sono sempre quelli meglio accetti.

ADDIO MIRRORSOFT!

Ormai è ufficiale: la colossale etichetta, sulla scia della complessa vicenda Maxwell, è fallita. A rilevarne i diritti è stata la Acclaim (che, evidentemente, non si accontenta del solo mercato console), anche se la posizione di molti celebri team ed etichette sotto contratto con la Mirrorsoft sembra essere ancora vacante. Falcon 3.0 potrebbe venire infatti pubblicato dalla Microprose, Apocalypse dalla Virgin, Fire And Ice (della Graftgold) ancora non si sa, lo stesso dicasi per la Vivid Image che sembra comunque decisa a realizzare un seguito all'eccellente First Samurai, e al momento si ignorano anche le sorti della Cinemaware... Delicata quindi anche la situazione di un'altro gruppo di programmatori fra i migliori in assoluto in circolazione, quelli della Sensible Soccer, che hanno comunque promesso un data-disk per l'acclamatissimo Megalomania che dovrebbe precedere un probabile e atteso seguito ufficiale, fra gli altri progetti c'è un certo Cannon Fodder (un gioco di strategia estremamente divertente) e soprattutto un gioco di calcio che sembra far ben sperare...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

6
ANNO 2
NUMERO 6
MARZO 1992
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

ARRIVANO I NOSTRI
MERCS PER MEGADRIVE E MASTER SYSTEM

RAINBOW ISLANDS
VERSO LA PRIMAVERA
IN GROPPA ALL'ARCOBALENO

SPEEDBALL II
FACCIAMOCI DEL MALE

STAR WARS
CHE LA FORZA
SIA COL NES

SUPER ADVENTURE ISLAND
WONDERBOY SI TRASF

Spedizione in abbonamento postale 70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE BOLLE COSÌ!

E siamo giunti al terzo episodio della saga dei poliarmati Bub e Bob. Prima le bolle (Bubble Bobble), poi gli arcobaleni (Rainbow Islands), adesso siamo giunti agli ombrelli (come le vecchiette). Per il prossimo episodio sono già pronte un bel paio di dentiere fatate!

Molti di voi si staranno chiedendo da dove sia arrivato questo ennesimo gioco recante sullo schermo i due personaggi simbolo della Taito.

Stavolta Bub e Bob non sono giunti sull'Amiga tramite una trasposizione da coin-op, ma grazie a una attenta conversione da PC Engine.

Dopo aver liberato le sette isole dell'arcobaleno da tutti gli esseri malvagi piazzati dal barone Von Bubbla, gli abitanti delle suddette hanno deciso di regalare due splendidi ombrelli magici ai loro liberatori (ma se quei benedetti abitanti avevano degli ombrelli magici, perché cavolo non li hanno usati per difendersi da soli dall'attacco nemico?). E' ormai cosa nota a tutti che la razza degli eroi sia una razza nata per soffrire, e così, appena ritirati i due utili (?!?) omaggi, i due si ritrovano implicati nell'ennesimo piano di ostruzionismo nei confronti del povero cattivo che vuole solo catturare un regno che gli permetta un po' di gente da maltrattare ogni settimana e uno yogurt al giovedì sera. Per quel che riguarda la struttura di gioco, siamo tornati alla tipica schermata senza scrolling (alla Bubble Bobble, per intenderci) in cui dare sfogo alle nostre velleità sbatacchiando a destra e a manca i poveri esserini, malvagi, ma tanto rotondi e carini, che lo affollano. Gli ombrelli magici di cui siete dotati (he, he, c'è chi può... Nd Bub) non si limitano a fare del male fisico agli ai vostri avversari, ma li rincitrulliscono rinchiudendoli in un bozzolo verde per un limitato periodo di tempo entro il quale dovrete definitivamente spazzarli via sbattendogli contro tutto ciò che trovate in giro. Anche in questa puntata non mancheranno i bonus da raccogliere per aumentare le prestazioni dei vostri personaggi. Innumerevoli cesti di frutta sono stati distribuiti in tutto il gioco, e i famigerati schermi nascosti non attendono altro che di venire scoperti per incrementare ulteriormente il vostro sempre più pingue punteggio. Ovviamente presenti i giganteschi e ugualmente simpaticissimi guardiani di fine livello nelle loro stravaganti forme e colori. Detto questo non rimane che aggiungere la data annunciata d'uscita che é Aprile, ma posso dirvi già fin d'ora che, almeno a giudicare dal demo che abbiamo potuto visionare, la realizzazione è indubbiamente di notevole livello; la attendiamo impazientemente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo aver passato dieci minuti a leggere e guardarvi le foto della conversione di Parasol Star, vi aspettereste un paio di pagine dedicate ad altre software house. E invece no! Ma guarda un po' se un povero redattore deve scrivere quello che si aspetta la gente senza pensare ai propri sentimenti e alle proprie aspirazioni. La Ocean ha in cantiere un sacco di progetti e quindi vi beccate le preview come dico io!

NOVITA' OCEANCHE

Riprendiamo innanzitutto il discorso cominciato nel numero scorso, e riprendiamolo ricordandovi che Space Gun sarà con ogni probabilità recensito nel prossimo numero e lo stesso dicasi per l'ormai spasmodicamente atteso Epic; Wizkid potrebbe invece subire un ulteriore ritardo. E adesso cominciamo con il primo dei tre giochi di cui ci occupiamo in queste pagine, più precisamente Liquid Kid.

Liquid Kid è l'ennesima conversione pelosa dell'anno. No, non c'entra perché quello appropriato l'ho completamente dimenticato). Per far ciò dovrà attraversare un troppilione di livelli in cui un esageraziliardo di creature cercherà di fargli la pelle. Vi vedo tutti molto attenti, ma è inutile che continuiate a leggere con quella espressione di "Sì, sì, abbiamo capito, ma dicci cosa abbiamo a disposizione per spappolare tutta quella maledetta melma aliena", perché non ho nessuna intenzione di farmi condizionare da voi. Tanto per cominciare non si tratta di melma aliena, ma di un ammasso ben solido di creature tenere, pelose e incredibilmente cattive. E poi non potete fargli altro che una bella doccia. Sì, avete capito bene. La vostra arma principale (e anche unica) è rappresentata da una bella bolla d'acqua a carica variabile (che si regola esattamente come il Beam di R-Type) che potrete scaricare addosso ai nemici sperando che vengano travolti dalla sua furia liquida. Sappiate poi che ci sono i soliti mostri di fine livello, i vari bonus per potenziare la vostra insolita arma e le, ormai diffusissime, stanze segrete. Non vi serve altro. (Forse un'ultima cosa, decisamente rilevante, che la realizzazione è affidata alla divisione francese della Ocean, autrice di grossi lavori come Beach Volley e Toki).

Il secondo progetto di cui vi parliamo oggi riguarda invece quel fenomeno sociale che risponde all'appellativo di "Famiglia Addams".

Vedo molti nasi storti (e vi assicuro che visti da qui hanno un aspetto veramente buffo) sui visi di voi, o comuni lettori. So benissimo che il film non è stato quel che tutti ci attendevamo. Certo, le gag tipiche della serie televisiva c'erano quasi tutte, ma l'organico non era veramente consistente, tutte le battute erano fini a loro stesse. E probabilmente è per questo che la Ocean ha

LIQUID KID

Lucio Dalla o quel misero tapino di me stesso che gli altri continuano a descrivere come una palla di pelo (JH's talking, ndMax) con due occhi e uno svariato numero di denti dispersivi all'interno, ma piuttosto c'entra uno strano essere ornitorincoforme e di colore giallo canarino che ha l'ingrato compito di liberare la sua mite padroncina rapita dal cattivissimo... (aggiungere un nome a caso,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

saggiamente deciso di adottare una trama completamente differente da quella del film. Morticia è stata rapita e voi, nei panni del mitico Gomez, dovrete riuscire a liberarla. Non sarete soli nella vostra ardua avventura, infatti la vostra fidata amica mano vi darà una mano (lo so che ho scelto la battuta più laida del film per dimostrare che l'ho visto, ma non posso certo mostrarvi Gomez mentre spara le palle da golf nella finestra del suo vicino) grazie alla sua prodigiosa forza e velocità. La casa produttrice promette un sacco di atmosfera e risate a denti stretti, staremo a vedere (anche qui aggiungo che la programmazione è nella mani dei creatori di Navy Seals).

ADDAMS FAMILY

Con il terzo progetto di casa Ocean si torna a parlare di conversioni da coin-op con un titolo che ha destato un interesse discretamente alto in sala giochi: Snow Bros. Definire Snow Bros come un clone di Bubble Bobble è, secondo me, un grosso errore. L'arma è una palla di neve invece di una bolla, i paesaggi sono in stile giapponese antico e ci sono degli scivoli oltre alle classiche piattaforme, ma ciò non toglie che il termine esatto per questo genere di cose sia "scopiazzatura"!

Poco importa se c'è qualche mostro di fine livello in più o se la grafica è in giapponese antico invece che moderno. La giocabilità è identica a quella del mito bollaiolo e la struttura di gioco anche. Tutto questo non fa altro che ribadire il fatto che in sala giochi fosse estremamente divertente da giocare e che, se il livello tecnico della conversione sarà abbastanza alto, lo sarà anche su Amiga.

SNOW BROS

Per il resto non saprei cos'altro aggiungere. Ci sono i soliti bonus, i soliti power-up i soliti mostroni di fine livello e una grafica non troppo rotonda. La fantasia dei game-designer sta lentamente, ma inesorabilmente, estinguendosi.

Prima di chiudere ancora un accenno agli altri innumerevoli titoli che potrebbero vedere la luce nei prossimi (in alcuni casi remoti) mesi. Cominciamo con il già citato Hook (ispirato all'uncino dell'omonimo capitano di Peter Pan), la Ocean si è inoltre aggiudicata i diritti per la versione ufficiale delle prossime Olimpiadi di Barcellona, per il resto sono solo titoli buttati lì: Push Over (sulla falsariga di Lemmings), Sleepwalkers (il cui il protagonista è per la prima volta un sottambulo), Iron Angel (simulazione di volo), Mister Nuts (puzzle-arcade tipo Plotting), un gioco di Golf, una sorpresa e anche del cioccolato...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

"...Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso..." "Motori e grido della folla campionati aumentano la già eccezionale atmosfera di GRAND PRIX".
960 AMIGA "K" NOVEMBRE '91

"...Siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile segno per i tempi che verranno. Non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato; tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria".
97% AMIGA "TGM" DICEMBRE '91

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

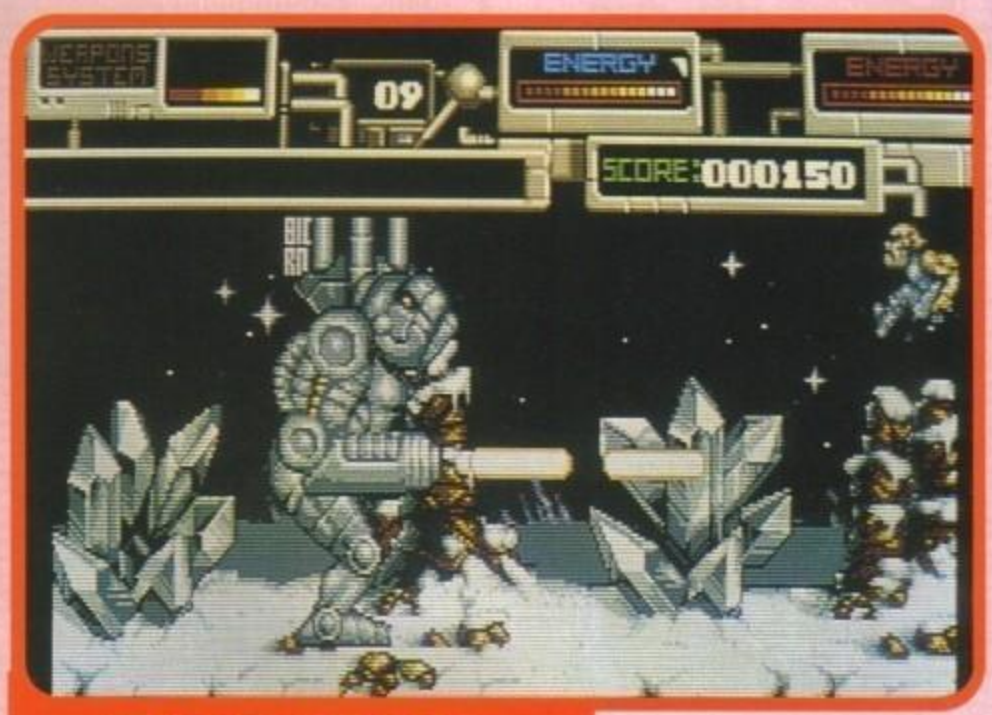
http://www.oldgamesitalia.net/

Nata dalle ceneri dell'ormai compianta Hewson, casa storica degli anni '80, la 21st Century Entertainment ha deciso di lanciare la sua sfida al sempre più affollato mercato dei sedici bit con un interessante trio di nuovi titoli...

NOVITA' DAL 21esimo SECOLO...

Dopo l'uscita del discreto Nebulus II (recensito qualche numero fa) sono infatti tre i nuovi prodotti, ormai imminenti, che dovrebbero vedere la luce da un momento all'altro. Il primo è RUBICON, uno sparaefuggi "terrestre" a scorrimento orizzontale, già disponibile per Commodore 64, nel complesso abbastanza convenzionale; l'azione di gioco non presenta infatti evidenti innovazioni, mentre particolare attenzione è stata invece dedicata all'aspetto grafico decisamente accattivante, tutto questo con la speranza che anche la giocabilità si sappia dimostrare all'altezza. La data d'uscita ufficiale era prevista per la fine di Gennaio, come vedete... siamo già in ritardo. Come secondo gioco abbiamo invece PINBALL DREAMS, un'eccellente simulazione di Flipper che ci ha così positivamente impressionato da indurci ad inserirlo come demo all'interno del prossimo numero di TGM Action, oltre ad un ottimo realismo e degli strepitosi effetti sonori ci saranno ben quattro ambientazioni fra le quali scegliere, se comunque volete avere ulteriori informazioni al riguardo... sapete dove trovarle. Chiudiamo quindi questa breve carrellata con DELIVERANCE, l'atteso seguito di quello Stormlord che ottenne parecchi consensi qualche anno addietro. La versione Amiga (aggiungo che per quanto riguarda Deliverance e Rubicon saranno disponibili in contemporanea anche quelle Atari St, per il Pinball non è ancora sicuro) è stata nel frattempo completamente ridisegnata rispetto a quella del Commodore, con un risultato finale che dovrebbe avvicinarsi parecchio all'azione brutale in perfetto stile Barbarian, condito con qualche sezione volante a cavallo di un drago alato; per le notevoli dimensioni dei personaggi e l'evidente impegno grafico potrebbe diventare un grande successo, la versione finale è attesa per il mese di Marzo, anche in questo caso il nostro personale parere ve lo sapremo indicare quanto prima...

Max



RUBICON

DELIVERANCE

PINBALL DREAMS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non ti uccide.

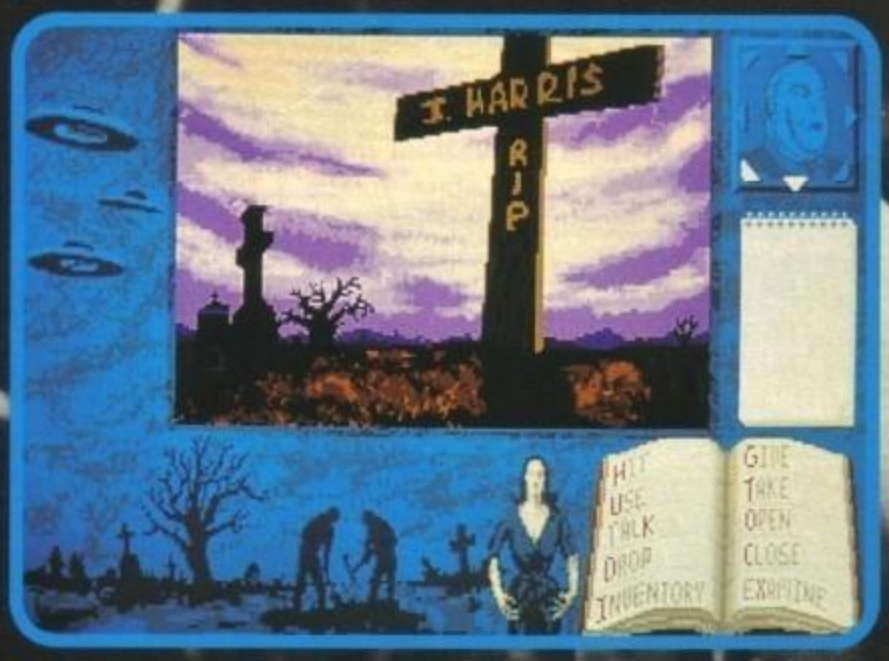
PLAN NINE FROM OUTER SPACE...

Quando lo squallore all'ennesima potenza diventa divertente

Avete mai visto "L'attacco dei pomodori assassini"(1 e 2), oppure "Godzilla contro Biollante"? Se avrete il coraggio di farlo... capirete cosa significa psychotronico. Nel frattempo, ad opera della Gremlin, il peggior film di tutti i tempi diventa per voi videogame; riuscirà Jeff Trent a salvare il mondo dal nono tentativo di invasione aliena?

Stiamo parlando di "Plan Nine From Outer Space", regia di E.D.Wood, protagonisti Bela Lugosi e Vampira. Il film venne giudicato dalla critica mondiale come il più brutto di tutti i tempi.

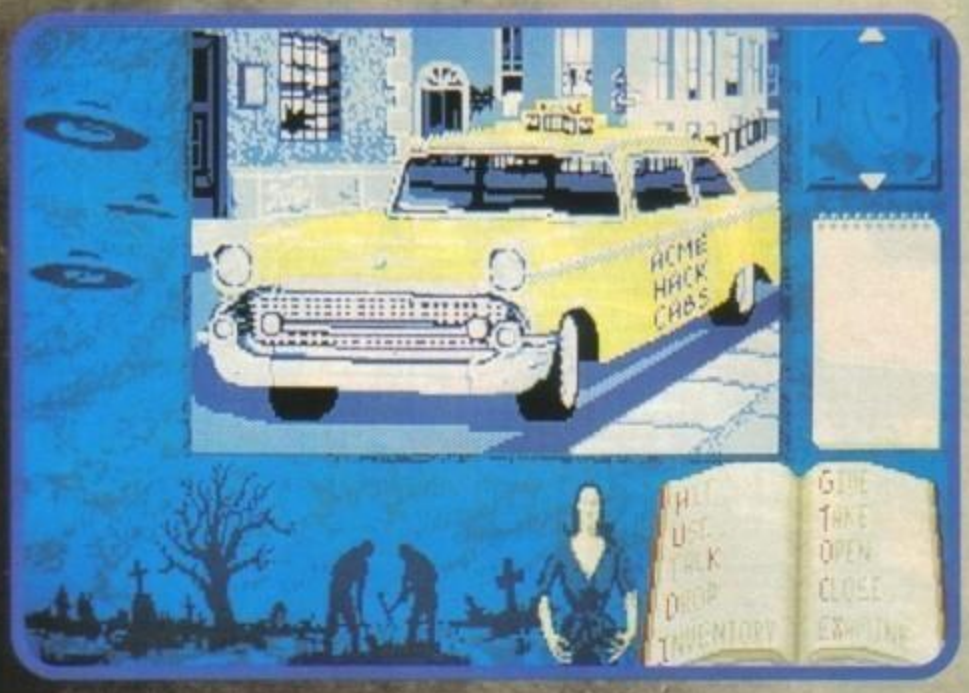
La trama è tanto semplice quanto assurda.
Come sempre, nella fantascienza stereotipata degli anni cinquanta, la terra è in pericolo a causa di alieni cattivi che farebbero qualunque cosa per eliminare noi e prendere il nostro posto. Fortunatamente i massicci Yankees stanno cercando di impedirlo, ma questa volta l'esercito da solo non basta.
Il titolo, che tradotto significa più o meno "Piano Nove Dallo Spazio Profondo", ha origine dal fatto che due alieni un po' esauriti (Eros e Tanna) (A giudicare dai nomi sono alieni de Trastevere) hanno tentato per otto volte consecutive di distruggere la razza umana, e non essendoci riusciti se ne sono usciti con il piano nove, la resurrezione dei morti.
Il piano è incredibilmente subdolo: mentre le astronavi si applicano per tenere impegnati i militari delle forze di difesa terrestri, i morti vengono resuscitati per uccidere la popolazione inerme.
Tuttavia gli alieni non hanno fatto i conti con Jeff Trent, un pilota di linea, che sfortunatamente (soprattutto per lui) si trovava ad abitare nei dintorni del camposanto, ove tre dei più attivi zombies erano stati visti (non chiedetemi cosa questo significhi esattamente... NdAM). Con immenso orrore di Jeff, gli zombi avevano catturato anche sua moglie che è ora tenuta prigioniera sull'astronave aliena.
Aiutato dal suo collega e migliore amico colonnello Edwards, Jeff aveva preparato un piano brillante per arrestare l'avanzata degli invasori e riprendersi la moglie.
Anche questo piano era relativamente semplice: penetrare nell'astronave aliena e spaccare la faccia a tutti. Eros e Tanna erano pronti, ma sarebbero riusciti a sopportare un buon vecchio gancio sinistro fuori moda?
Ci ho pensato a lungo, ma non ho proprio il coraggio di dirvi:" Se volete sapere come va a finire andate a guardarvelo."
Per farvi capire dinnanzi a quale capolavoro di squallore ci troviamo, vi citerò

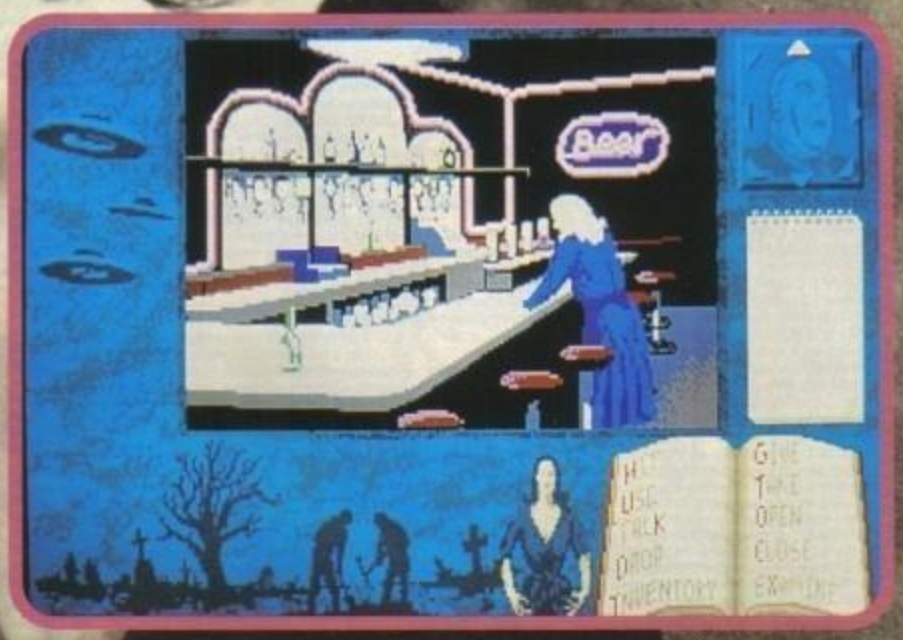


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

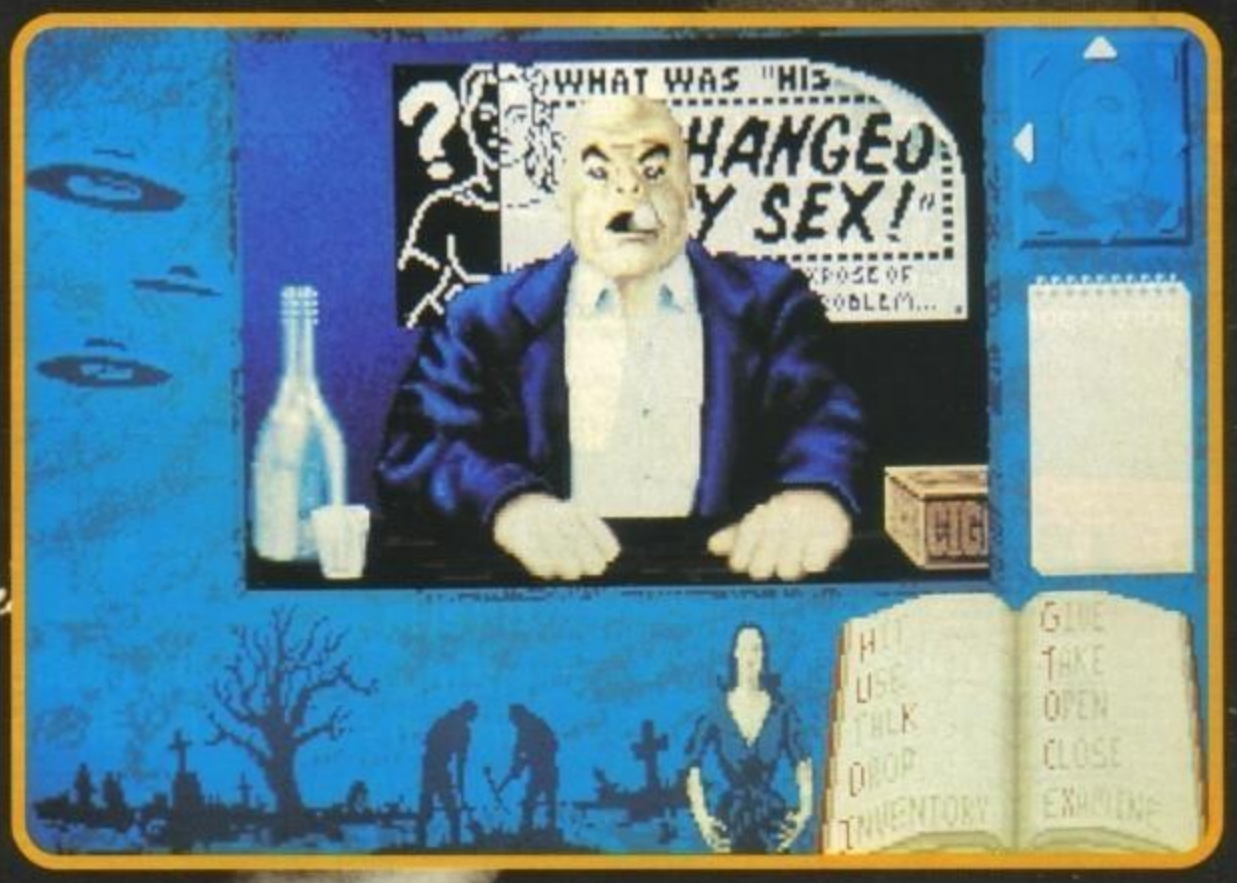
solo un monologo del film.
Un ufficiale di polizia trova i resti mutilati del suo capo:
"Una cosa è sicura, l'ispettore Clay è morto."- Dice- "Assassinato!"
Dopo una breve pausa per creare gravità continua:" E qualcuno ne è responsabile..." Passiamo ora agli effetti speciali, che umiliano quelli di Terminator II.
Per la loro realizzazione si è chiesta la collaborazione della Trattoria Da Mimmo e Caputo rosticceria per Hooligans.
Infatti i piatti di carta adoperati per simulare le astronavi che seminano il panico nelle città sono di Mimmo e Caputo. Pure loro è il piatto, ricoperto di petrolio e successivamente infuocato, scaraventato contro il cameraman per simulare l'astronave in fiamme. Dovete sapere che in Plan Nine tutto è infatti possibile.
Vedrete comparire in più scene gli stessi mobili. Vedrete macchine cambiare colore da un fotogramma ad un altro durante uno stesso viaggio.
Lo stesso muro è stato usato per gli interni dell'aeroplano, del sauro volante ed altri. Particolare riguardo vanno comunque agli interni hi-tech dell'astronave. Il film è stato sinceramente consigliato al pubblico dalla psychotronic encyclopedia of film. "Potrete riguardarlo nove volte" dicono quelli dell'enciclopedia.
Del videogioco, come in ogni preview, sappiamo relativamente poco.
Dalle poche schermate che abbiamo potuto vedere è un'adventure, di ottimo livello grafico. Sembrerebbe quasi una bella sorellina di Elvira.
L'avventura comincia nell'ufficio di un discutibile produttore cinematografico. Venite ingaggiati come investigatori privati per cercare di ritrovare tutti i rulli mancanti del film (P9), metterli assieme e restituirli al produttore.
Successivamente verrete condotti in più di settanta ambienti, disegnati con ottime fattezze grafiche.
Si gioca, come in Elvira, con il mouse usando però diversamente da quest'ultima una struttura costruttrice di frase soggetto/verbo/oggetto, con la possibilità di comunicare con i vari personaggi del gioco, tutto senza bisogno di digitare nulla.
Durante il gioco avrete la possibilità di entrare in alcune sale cinematografiche e vedere pezzi dei rulli dispersi del film originale (suppongo animati...).
Inoltre c'è una sala cinematografica, da qualche parte nell'area di gioco, che vi permetterà di mettere assieme i rulli del film e di sistemarli in modo tale da ricreare il film scomparso. Quando ci sarete riusciti potrete gustare sul vostro computer pochi minuti animati del mitico Plan Nine.
Contrariamente a come si potrebbe pensare, quindi, non è la classica avventura che pretende di riprendere in tutto e per tutto i temi del film al quale si ispira (ovviamente non riuscendoci a pieno). Nessun'avventura, a mio parere, potrà infatti mai riuscire a ridare ad un utente tutte le emozioni di un "buon film".
Ciò che ci sorprende è il fatto che non dobbiamo, come avremo potuto pensare, ripercorrere pari pari l'assurda trama di P.9, ma agiremo parallelamente alla vicenda come investigatori. Tutto questo è comunque a mio parere una trovata originale ed interessante, resa più piacevole dalla quantità di piccoli particolari psychotronici.





Il gioco, a detta della Gremlin, sarà disponibile ad Aprile per Amiga, Atari ST e compatibili PC.
Speriamo di offrirvene una recensione al più presto.
Asta la vista baby.

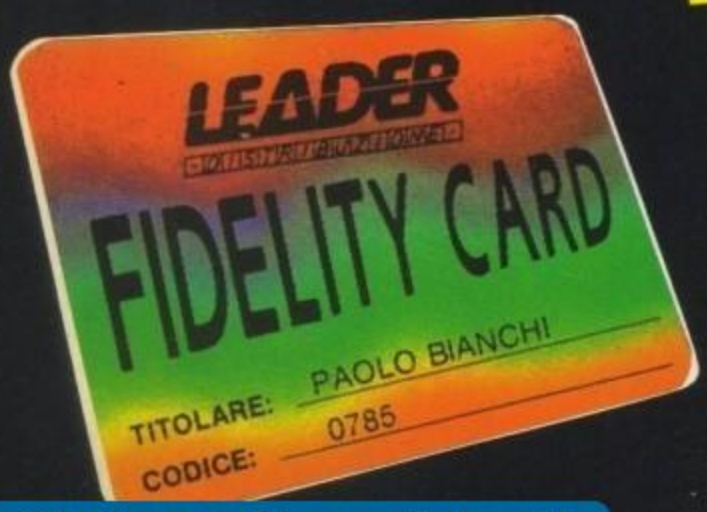
Papandrea Giovanni & Ferrara Alberto from New Type Team.
PS Alex s'è nel frattempo rivisto il film, giusto una rapida citazione per un secondo capolavoro menzionato in un trailer prima dell'inizio dello spettacolo: "The Strange things who stopped living and became mixed-up zombies...". Scusate se non lo traduciamo, ma è troppo bello così!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!



*
Offerta valida fino al 30/06/92

Sconto 10%*
ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

ocean

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

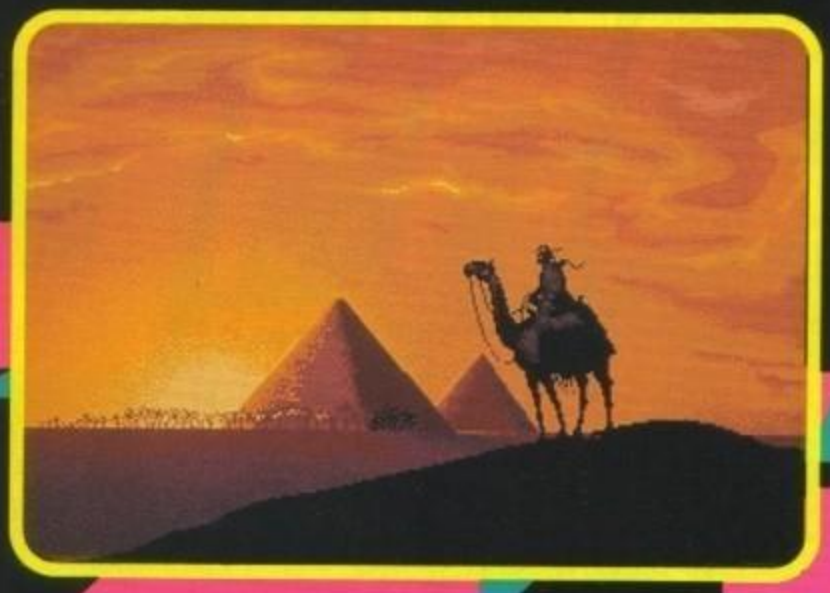
ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello
CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Mareli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12
LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA II P.zza Saragat 8
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo
MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 96
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16
VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

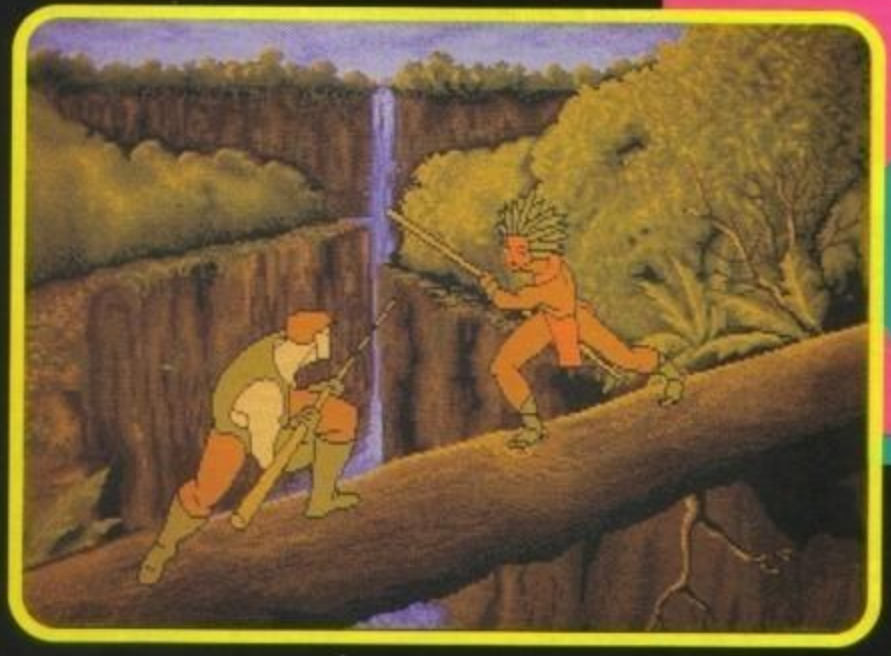
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



RIUSCIRA' LA READYSOFT A REALIZZARE IL PRIMO CARTONE ANIMATO COMPLETAMENTE INTERATTIVO?

Ebbene si, avete capito bene, dopo tutta l'esperienza messa insieme con i vari Dragon's Lair, Space Ace e relativi seguiti la celebre casa canadese ha deciso di provare a compiere quel tanto auspicato balzo in avanti, in modo da superare una volta per tutti quel limite congenito che aveva da sempre attanagliato le precedenti realizzazioni: la rigidità della struttura di gioco. Avrete sicuramente già capito a cosa mi riferisco, tutti i lasergame fino ad oggi disponibili hanno sempre proposto una grafica spettacolosa, con animazioni dei vari personaggi talmente curate da sembrare dei veri e propri cartoni animati, per contro però l'autonomia che veniva lasciata nelle mani del videogiocatore si è sempre limitata a dei semplici "input direzionali" dal cui tempismo dipendeva il proseguimento di una determinata scena "preregistrata" il cui svolgimento non può mai e comunque essere alterato dal giocatore, se non con una sua prematura morte. Da qui le evidenti limitazioni di giocabilità e longevità che un simile sistema di gioco può garantire. Ed ecco quindi la domanda che tutti ci siamo posti almeno una volta, sarà mai possibile riuscire a combinare una simile grafica (comunemente definita da cartone animato) con un'interazione finalmente più completa e versatile? La risposta, che sembrava essere destinata a rimanere negativa per chissà quanto tempo ancora, è invece clamorosamente positiva, in considerazione del già attesissimo GUY SPY che potrebbe essere disponibile alla fine di questo stesso mese.



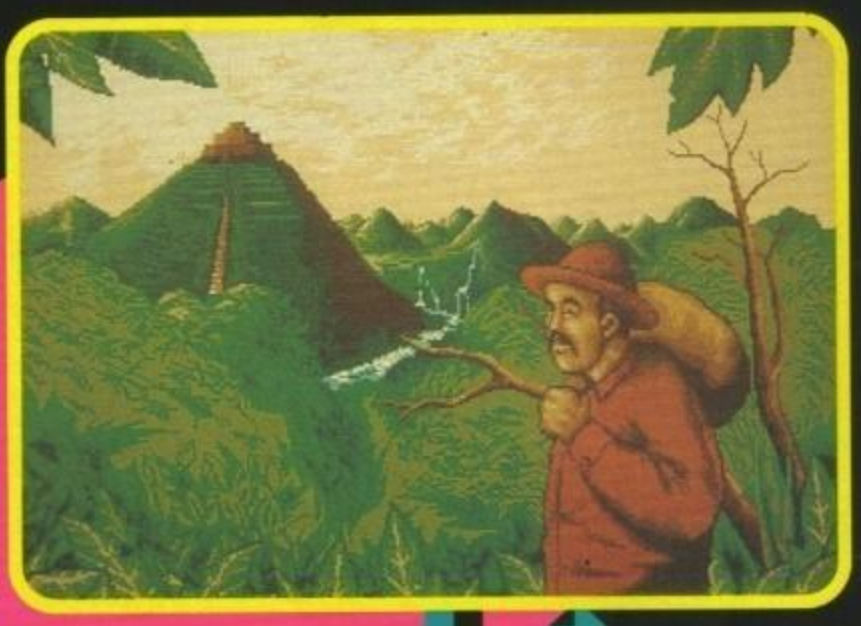
Visto che lo spazio ce lo consente, spendiamo un paio di parole sulla trama per poi tornare alle rivoluzionarie caratteristiche tecniche sopradescritte. Nel gioco voi impersonificherete l'impavido Guy, muscoloso agente segreto governativo, alle prese con gli ormai "routinari" deliri dittatoriali di tale Barone Von Max (ho sempre avuto una particolare predilezione per i titoli nobiliari), che, a quanto pare, è riuscito a scoprire l'esatta collocazione del leggendario Cristallo dell'Armageddon (che in

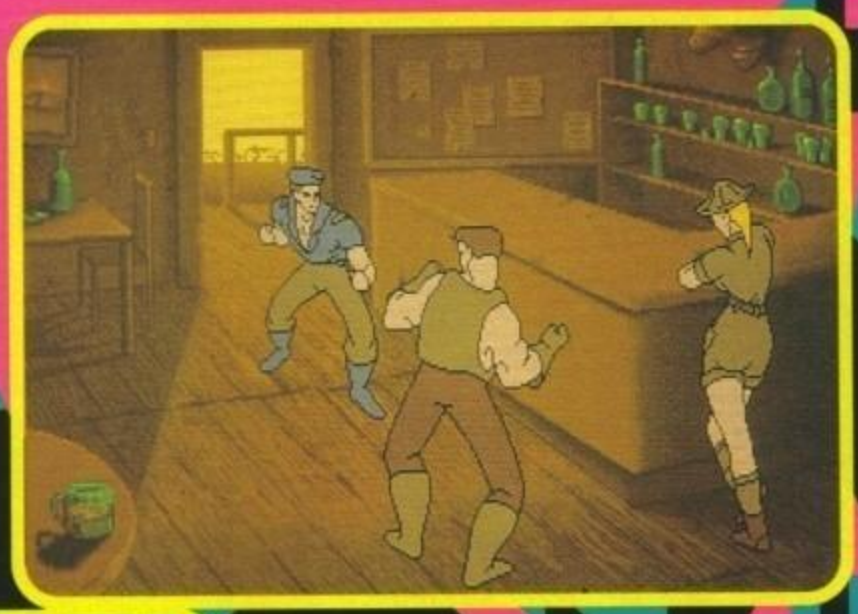
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

italiano non suona troppo bene, ma in inglese fa tutto un'altro effetto!), impadronendosene per i suoi deplorevoli scopi. La vostra missione vi vedrà quindi impegnato in una roccambolesca successione di sfide mortali in giro per il mondo (si passa dalla tropicale Amazzonia all'antico Egitto con le sue misteriosi Piramidi, da una non troppo tranquilla località montana innevata ad un'assolata isoletta tropicale), fino a raggiungere il laboratorio segreto e debellare la poderosa arma distruttiva che è ormai in procinto di diventare operativa. A giudicare poi dalla locandina pubblicitaria che vi raffigura con una stralunata biondina fra le braccia mentre siete atleticamente appesi ad una liana (tranquilli, la grassona che compare in una delle foto non centra nulla...), non dovrebbe mancare nemmeno l'incomparabile fascino femminile ad allietare l'intera vicenda (anche se per il momento non conosciamo ancora in quale ruolo, per quanto avremmo alcune ipotesi al riguardo... che consideriamo, forse, non troppo plausibili, ma sicuramente interessanti).

Adesso che vi ho brevemente tratteggiato la vicenda torniamo ad una descrizione sommaria della struttura di gioco, cominciando dal numero di frames di animazione del solo personaggio principale, che già la dice lunga sulla fattura dell'intera realizzazione: 1500! Ed in effetti ogni singolo movimento di Guy, proprio come succedeva per Dirk e Dexter, è curato nei minimissimi particolari, con una differenza sostanziale: questa volta potrete direttamente gestire il vostro personaggio come meglio preferite (anche se, ovviamente, sempre all'interno di un ambito abbastanza ristretto di azioni possibili). Per ogni scena che dovrete affrontare, e cercare di risolvere (scene che sono state pensate e sviluppate separatamente, per poi essere ricollegate all'interno di una trama organica solo in un secondo momento), avrete a disposizione una serie di mosse in funzione di quello che dovete di volta in volta fare (se, ad esempio, si tratta di una fase di lotta potrete ingaggiare un feroce scontro corpo a corpo, quando invece sarete sospesi all'interno di una funivia dovrete sparare ai vostri avversari cercando di evitare i loro proiettili, il tutto prima di indossare gli sci per lanciarvi in una discesa a tutta velocità...). I programmatori hanno comunque cercato di rendere il sistema di controllo quanto più immediato possibile, in modo da gestire il vostro protagonista in maniera estremamente intuitiva.





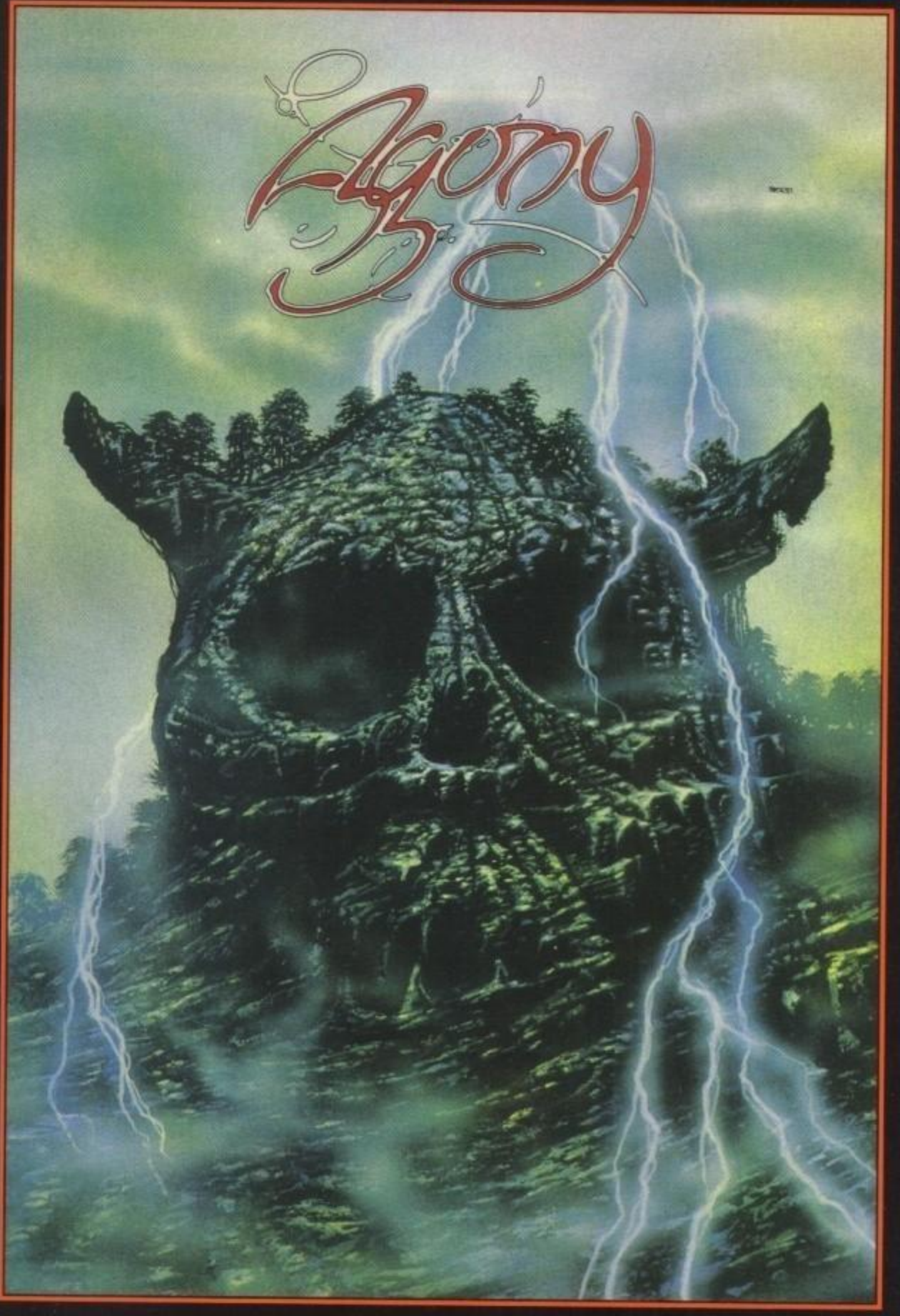
Prima di chiudere per il momento il discorso, promettendoci di riprenderlo quanto prima all'interno della recensione definitiva, un breve accenno anche alla sistema utilizzato per la realizzazione dei fondali; si parte da tutta una serie di bozze monocromatiche fatte a mano che sono state prima digitalizzate con il Digiview, quindi adeguatamente ritoccate con il Deluxe Paint e poi colorate (16 colori su schermo). Se poi volete anche un paio di numeri posso aggiungere che la mole complessiva del lavoro supera i cinque Mega, per un numero totale di dischetti non ancora ben definito, ma, anche andando a naso, non saranno pochi...

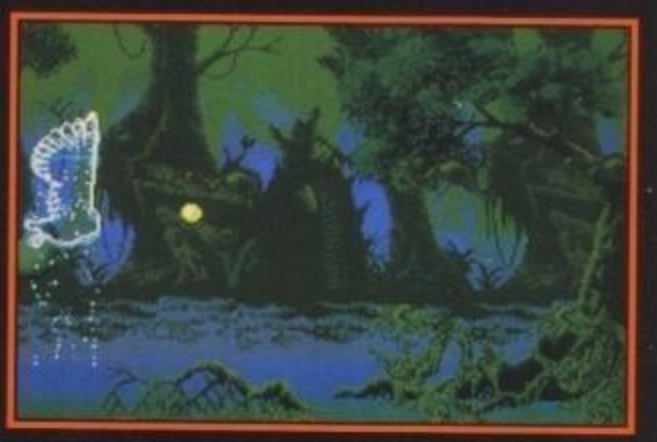
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





AGONY

Scaglia tutti i tuoi poteri magici contro i temibili avversari! Ricorri alla magia e alle tue abilità guerriere: combatti attraverso sei livelli di azione incalzante e affronta le più inimmaginabili orde di spiriti.

Raccogli, strada facendo, pozioni magiche ed incantesimi per aiutare il tuo prode a scoprire il segreto della Forza Cosmica.

Sperimenta lo scrolling parallattico incredibilmente fluido, i sorprendenti fondali animati, l'imponente area di gioco, le centinaia di colori e di sfumature su schermo, l'ineguagliabile giocabilità e la strabiliante colonna sonora.

Un eccezionale gioco di azione da non perdere!

Screenshots Amiga.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

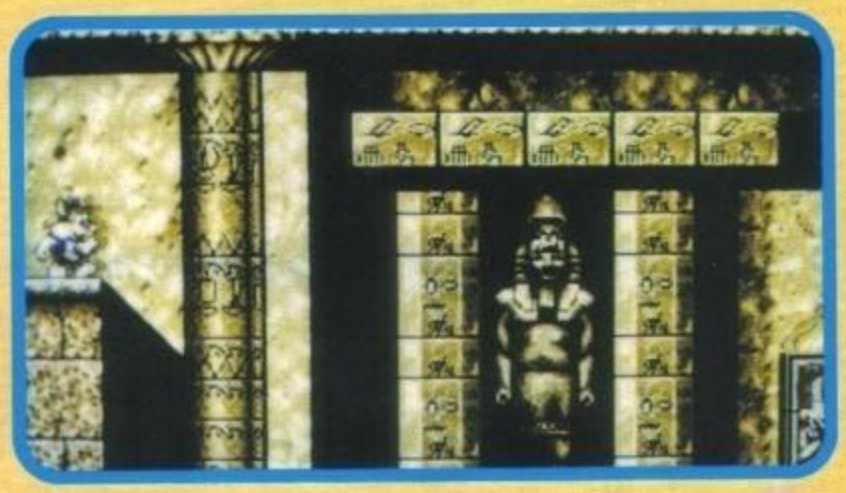
http://www.oldgamesitalia.net/

LA VOLPE DEL DESERTO...

No, qui il Feldmaresciallo Rommel non c'entra proprio nulla, la volpe in questione è la simpatica mascotte della casa francese Titus protagonista di Titus The Fox (To Marrachech and Back), di prossima uscita per Amiga e PC.

Il mio primo ricordo della Titus risale a qualche annetto fa, con un certo Crazy Cars. Qualunque masochista che ricordi vagamente il gioco può bene immaginare come da allora abbia sempre avuto qualche piccolo pregiudizio rispetto ai giochi della casa francese, ma qualcosa da allora sembra essere cambiato (fortunatamente, ndMax). Qualche segno tangibile era infatti giunto con l'uscita del recente Blues Brothers, che ne costituisce, da un punto di vista strutturale, il naturale predecessore. Anche Titus the Fox è un platform game con un stile grafico molto simpatico, che fa affidamento sul sempre irresistibile fascino di numerosi personaggi dallo stile tondeggiante ottimamente animati. La volpe protagonista del gioco cammina, salta e striscia, ma anche i vari nemici si muovono molto bene, aiutati dai 60 colori su schermo e dalla gestione hardware degli sprites. Un discorso particolare va poi fatto per la versione PC: se infatti giochi come l'ottimo Gods (di cui, spazio permettendo, forse riusciremo a inserire una update in questo numero) ci stanno abituando a buone conversioni arcade, anche l'ultimo gioco Titus è tecnicamente notevole. I motivetti durante il gioco (Adlib permettendo) sono orecchiabili e la grafica è coloratissima in VGA e non risente molto della perdita di risoluzione dalla versione Amiga, mentre i personaggi si muovono sempre con fluidità per lo schermo. Peccato solo per l'eterno problema di scrolling del PC che è stato qui risolto con una tecnica mista tra scroll e swap, lo schermo rimane fisso e scrolla istantaneamente a coprire eventuali nemici una volta che ci avviciniamo allo schermo, soluzione comunque non certo ideale. Come già detto il gioco ha uno stile molto simpatico, la nostra volpe salta, striscia sotto i colpi nemici, cavalca un tappeto magico o uno skateboard. Non spara con chissà quale arma termonucleare e nemmeno tira pugni, ma può raccogliere una notevole quantità di oggetti da lanciare addosso ai nemici e in generale c'è un'ottima interattività tra fondali. La giocabilità sembra quindi ottima, ma c'è anche da pensare, ci sono infatti un sacco di trappole e situazioni da risolvere con un minimo di intuito, si parla di un totale di 900 schermi suddivisi in 16 livelli; ci sono ovviamente diversi Continue Game e un sistema a password per salvare la situazione come su console. Per il momento non li abbiamo visti tutti, ma la Titus sembra avere messo grande enfasi sulla varietà di gioco. Restate in ascolto per quello che potrebbe diventare il platform dell'anno, la versione di prova è stata accolta con grandissimo entusiasmo da diverse riviste specializzate, anche se si potrebbe sospettare qualche campanilismo, visto che si tratta di riviste francesi. Vedremo.

Stefano Giorgi



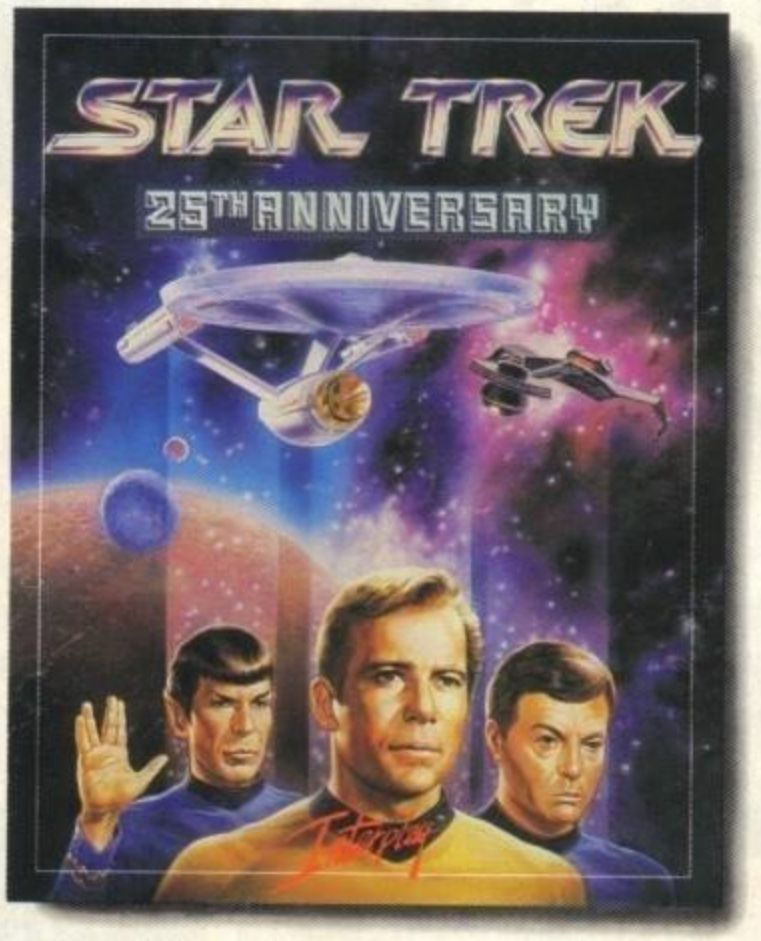
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.

Screenshots versione MS-DOS

- *Grafica VGA a 256 colori*
- *Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate*
- *Comunica con dozzine di razze aliene*
- *Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi*
- *Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore*
- *Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare*

Interplay™

Disponibile per PC

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

LeChuck e' tornato
... e questa volta fa sul serio

Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO

http://www.oldgamesitalia.net/

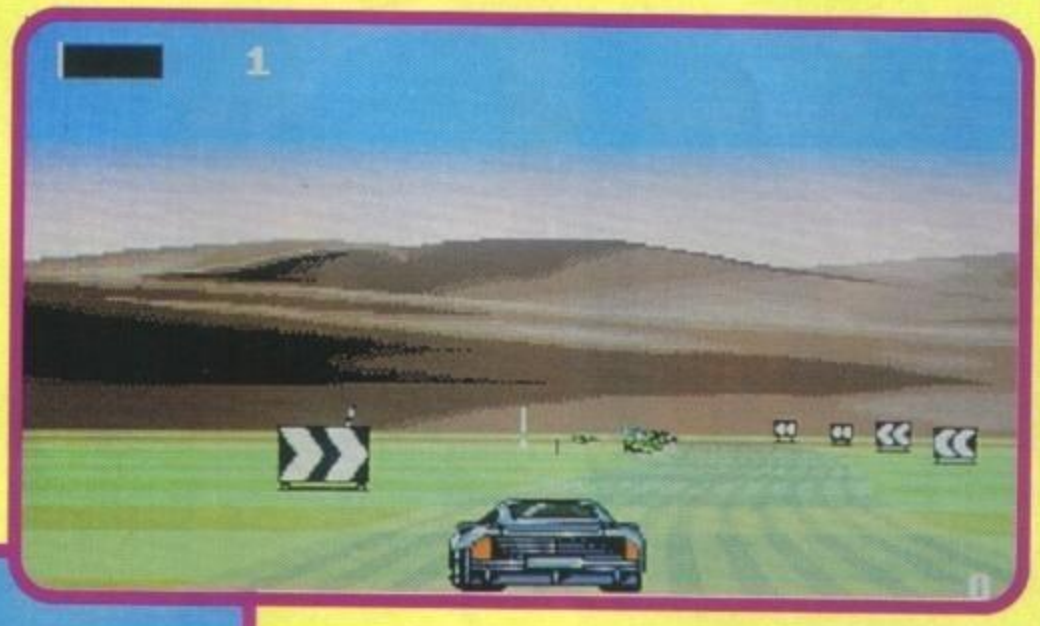
http://www.oldgamesitalia.net/

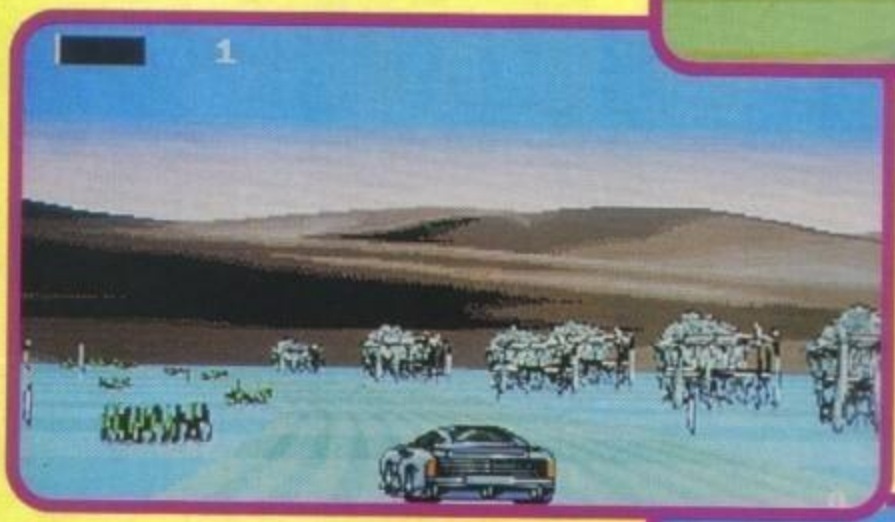
http://www.oldgamesitalia.net/

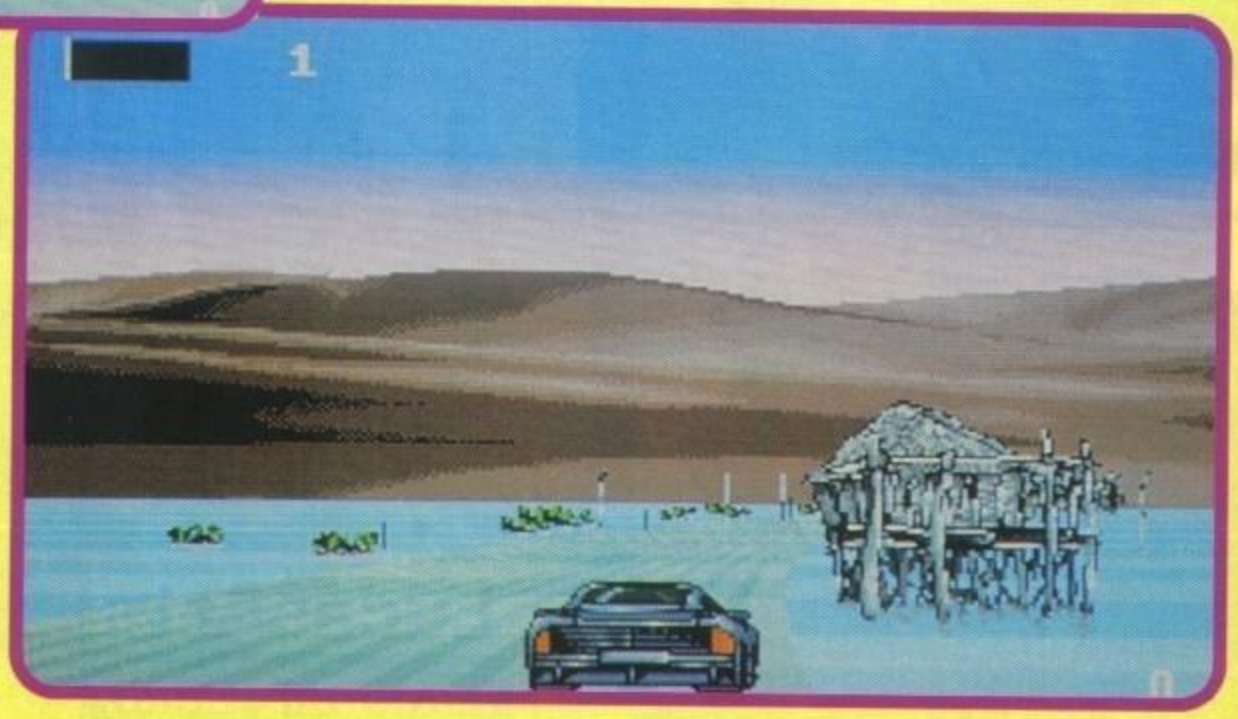
CORE RUGG

Ce l'abbiamo fatta! Vincendo un'estenuante corsa contro il tempo siamo riusciti simo demo di Jaguar Simulator in tempo utile per realizzare questa preview esc ma ci facciamo i complimenti!

Cominciamo dicendo che siete alla guida di una Jaguar XJ200 e che il vostro compito è quello di affrontare le più competitive fuoriserie presenti sul mercato (mi riferisco principalmente a Porsche, Lamborghini... e ovviamente Ferrari).
La gara si svolgerà attraverso 12 stati, caratterizzati da fondali e condizioni climatiche differenti, ognuno dei quali è suddiviso in 6 tappe. Fra i paesi che avrete così modo di visitare spiccano gli Stati Uniti, Russia, Cina, Giappone, India, Svizzera...
A detta dei programmatori (che confermo essere gli stessi di Thunderhawk) Jaguar dovrebbe essere la simulazione automobilistica con il maggior numero di oggetti ai margini della strada, con un'attenzione alle condizioni atmosferico-ambientale senza precedenti (anche se credo che superare Lotus II non sarà cosa facile); attendetevi quindi la nebbia, pioggia, neve, venti laterali, paludi, tempeste di sabbia, cascate, ponti, e passi di montagna...
Il demo che abbiamo potuto visionare conteneva tre percorsi ad ambientazione desertica (vi confesso che non siamo riusciti a determinare con certezza assoluta la nazionalità del paese, ma riteniamo, su basi fondate, che non si tratti della Svizzera), le prime impressioni che ne abbiamo tratto sono decisamente confortanti, nonostante il controllo della vettura non fosse ancora perfettamente a posto la giocabilità c'è sembrata buona con un'ottima atmosfera generale.
Particolare curioso è rappresentato dalle macchine avversarie realizzate in trasparenza (delineando con una linea bianca i solo tratti essenziali), ma al momento no sappiamo dirvi se si tratta della configurazione definitiva oppure se è semplicemente dovuto alla precarietà del demo stesso; per il resto sembra dato per sicuro che sarà possibile collegare serialmente due computer







http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

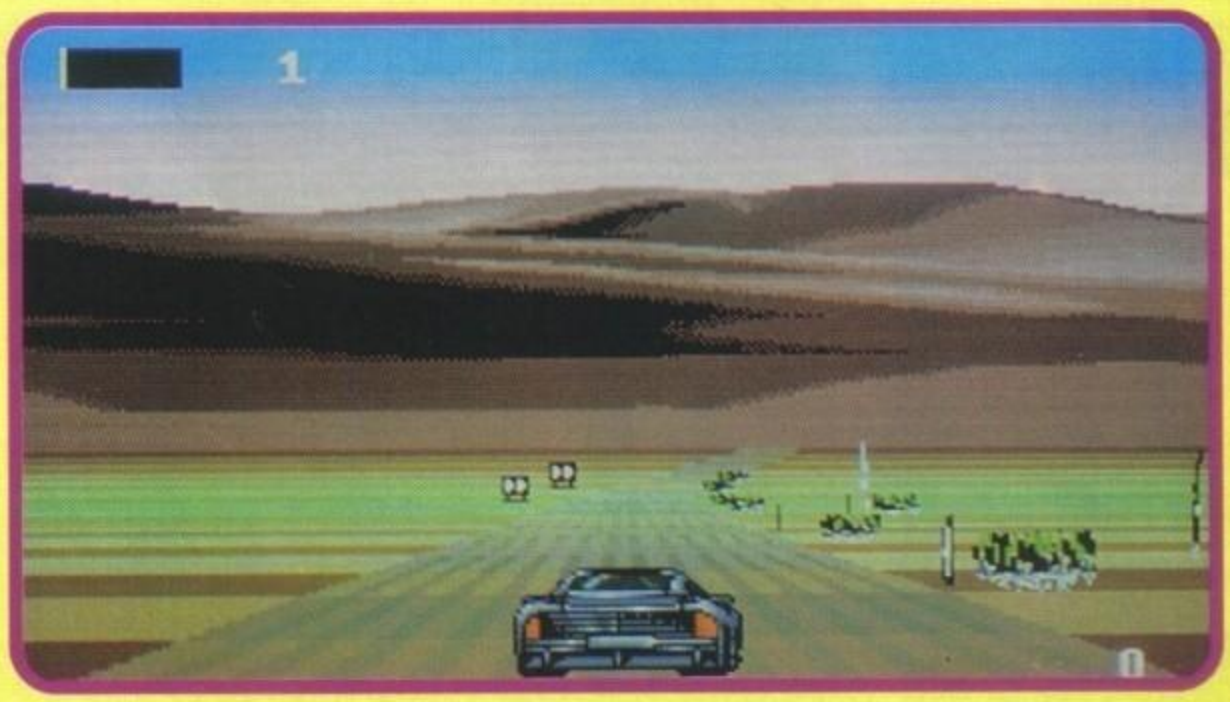
ENTE

**aettere la mani sull'ambitis-
iva... Scusate l'immodestia,**

in modo da poter sfidare un amico in una gara esaltante.
Jaguar Sim uscirà nelle versioni

Amiga (solo ad un Mega) e ST nel mese di Aprile, la recensione non appena possibile!
Già che ci siamo diamo anche un'occhiata ai nuovi titoli Core che dovrebbero essere disponibili prima del prossimo autunno. Cominciamo con il già citato seguito di Chuck Rock che vi dovrebbe veder vestire i panni del figlioletto del cavernicolo più famoso di tutti i tempi alle prese con i rapitori del suo panciuto genitore. Ho però una brutta notizia da darvi al riguardo: il lavoro è stato al momento interrotto, i programmatori hanno deciso per un improvviso cambio di direzione e quindi l'uscita potrebbe subire un notevole ritardo (vi terremo comunque informati). Sulla scia del successo ottenuto da Heimdall è ormai in avanzata fase di realizzazione anche Zeloria, un nuovo RPG inizialmente strutturato anche lui isometricamente e quindi ridotto a due sole dimensioni con scrolling orizzontale. Particolare attenzione la meritano indubbiamente i fondali disegnati a mano da un vero artista e quindi digitalizzati. Per il momento queste sono le uniche informazioni che siamo riusciti a reperire, ma prima dell'uscita (prevista per Agosto), avremo sicuramente modo di parlarne nuovamente. E visto che abbiamo parlato di Heimdall annunciamone anche il prossimo seguito che promette di essere ancora più intrigante, la data d'uscita è però ancora avvolta dalla più fitta nebbia (ma ci sarà da attendere parecchio, dovranno infatti essere prima ultimate le versioni PC e ST). Sempre nell'ambito delle illazioni ancora da confermare vi butto lì anche un Thunderhawk II (ciò non vuol dire che ho tirato ad indovinare, ma che la decisione non è ancora da considerarsi definitiva, anche perché i programmatori devono ancora finire Jaguar!). Le ultime parole per un progetto che s'è invece completamente arenato e rischia quindi di rimanere incompiuto, mi riferisco a Retro (sport futuristico realizzato con visuale soggettiva), non tutte le ciambelle... escono con buco!

Max



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Suncom

GLI INDISTRUTTIBILI

CADARIO

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA. FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI: storie infinite?

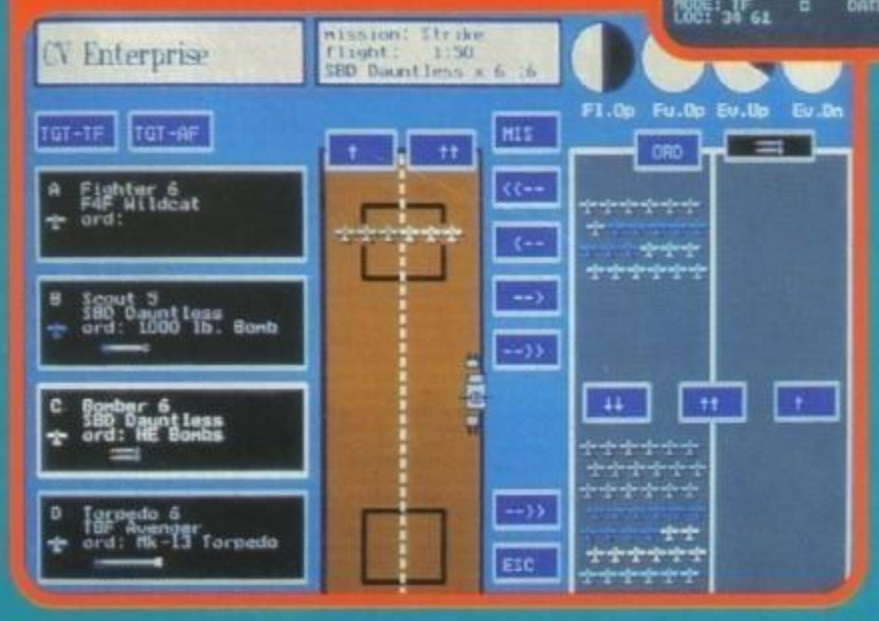
Sembra proprio di sì, non paiono infatti arrestarsi le periodiche, puntualissime, uscite di Role Playing Game ispirati al celebre gioco da tavolo AD&D. Ma la produzione SSI non si limita ai RPG, sempre in tema tattico-strategico, ha alle spalle una discreta libreria di Wargames che si sta ora per arricchire di due nuovi elementi...

Aggiornate il vostro pallottoliere, siamo arrivati a 10, in particolare siamo arrivati alla parte seconda del libro terzo e alla parte terza del libro secondo, o meglio ancora, alla seconda puntata della serie di RPG "Savage Frontier" e alla terza parte della serie della Dragonlance, ispirata all'omonimo libro (altro che pallottoliere, serve un Cray per tenere i conti). Per festeggiare degnamente il suo decimo gioco la SSI ha deciso di... non fare niente di particolare, del resto il sistema di gioco elaborato anni fa per Pool of Radiance (grandissimo successo ai tempi) ha subito una lenta (e molto proficua per la SSI) evoluzione e si è ormai assestata su dei discreti livelli qualitativi, specie graficamente, raccogliendo un numero decrescente di appassionati, che, con gli anni come il PCI, si è ridotto allo "zoccolo duro" degli irriducibili. Cominciamo dalla mia serie preferita, quella della Dragonlance, che si conclude ora con The Dark Queen of Krynn, in cui il gruppo di avventurieri si troverà faccia a faccia con Lei, il drago a cinque teste, la Regina Oscura; per tutti coloro che non conoscono il romanzo specificherò che si tratta "solo" di un dio. I personaggi dovrebbero arrivare addirittura al quarantesimo (ehp!) livelli e i mostri... è meglio che non ve li racconti. Restate in contatto per un gioco che potrebbe essere qualcosa di particolare, una battaglia di proporzioni divine. Un poco più indietro siamo rimasti in Treasures of the Savage Frontier, dove siamo ancora alle prese con tesori e magici artefatti di antiche civiltà, mentre bande di razziatori da nord est mettono in pericolo la pace del continente. Entrambi saranno disponibili tra breve per PC e, poco più avanti per Amiga. A proposito di serie quel tale Gary Grigsby già autore di Western Front e Second Front ha ambientato il suo terzo Wargame nel Sud Pacifico, durante la seconda guerra mondiale con Carrier Strike: South Pacific 1942-44. Il gioco vi mette ai comandi della task force di un portaerei lasciandovi liberi di partecipare a battaglie storiche o inventate con altre portaerei. Disponibile per PC entro Maggio: Conflict: Corea è invece il seguito di Middle East dello stesso autore e uscirà anche per Amiga, entro Maggio, seguita dalla versione PC per Marzo. Il gioco cerca di simulare la prima parte del conflitto tra le due Coree e i motivi della rapida avanzata dell'apparentemente debole esercito Nord-Coreano con diversi scenari e campagne tra il '50 e il '51 oltre a un immaginario scenario attuale comprendente gli Stati Uniti, con cui i tanti piccoli Saddam Hussein di questo mondo potranno sollazzarsi senza arrecare danno alcuno.

Stefano Giorgi

CONFLICT: KOREA

CARRIER STRIKE



TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

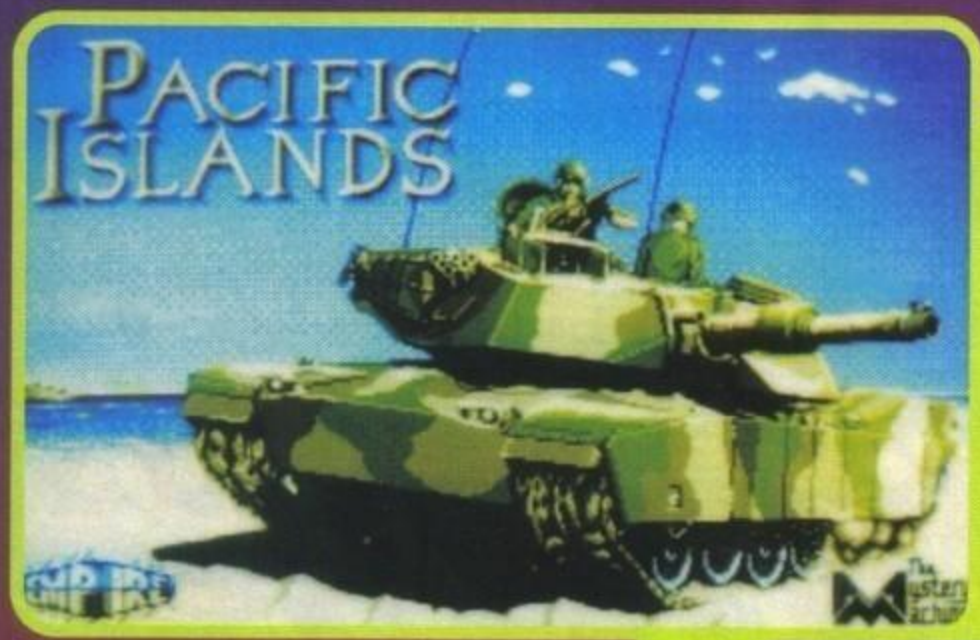
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

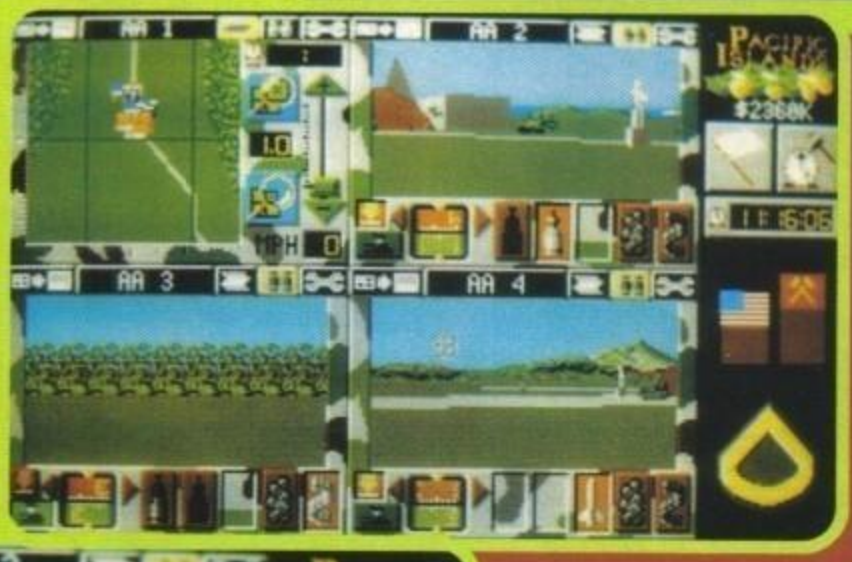
ALLA CONQUISTA DI UN IMPERO...

L'Empire ci prova, e con un sacco di nuovi titoli si prepara ad abbandonare il ruolo di comprimaria in un mercato affollato come non mai...

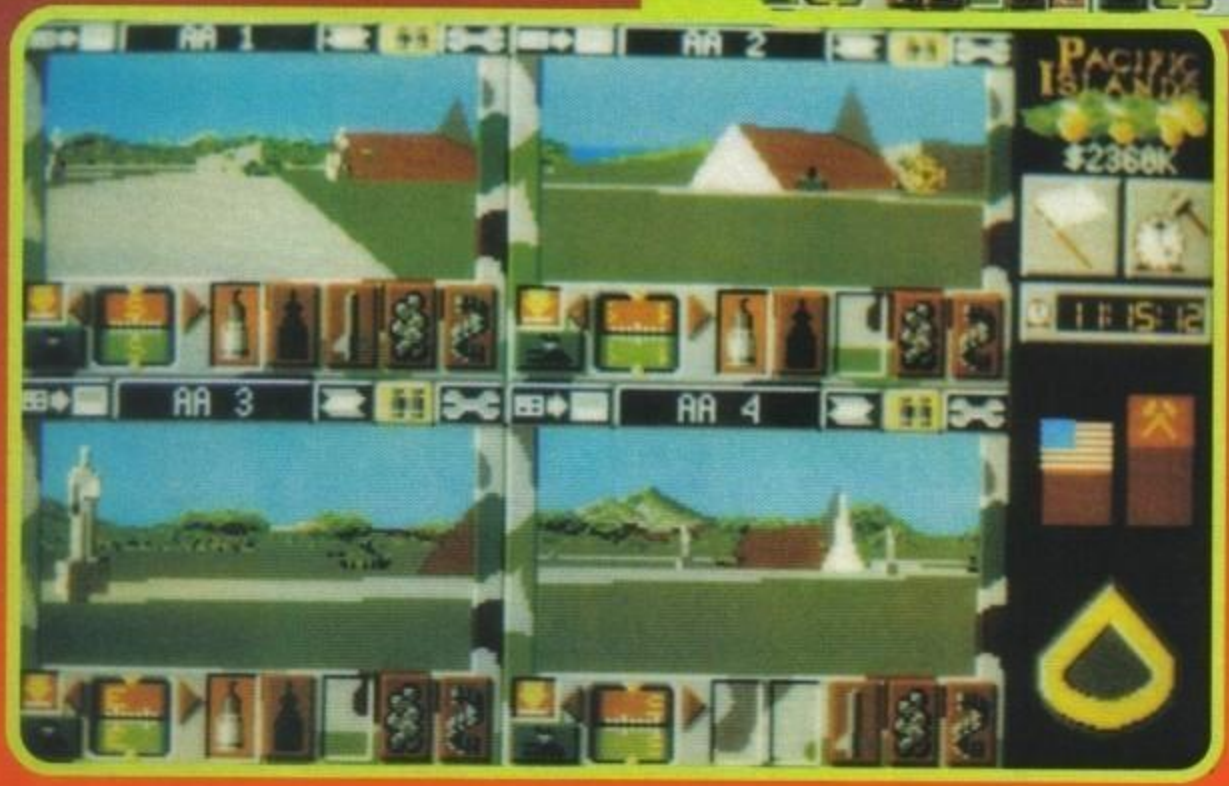


un contingente militare sovietico, voi siete al comando del drappello più vicino all'accaduto e su di voi incombe il compito di riportare la pace nell'arcipelago, ovviamente a suon di cannonate. L'intera realizzazione fa perno su di una notevole componente strategica che vi consentirà di studiare attentamente il campo di battaglia, selezionare l'isola sulla quale sbarcare e i bersagli da colpire, tutto questo alla guida dei più possenti e costosi cingolati a disposizione dell'esercito americano; per un totale di otto differenti veicoli blindati (compresi gli elicotteri). Passando alla fase d'azione vera e propria una particolare menzione la merita sicuramente l'impostazione del quadrante di gioco che consente di controllare direttamente fino a quattro mezzi contemporaneamente sullo schermo, per un totale di sedici nella stessa missione. Parecchio interesse è stato inoltre dedicato al fattore economico del vostro operato, sarà infatti anche la vostra liquidità finanziaria

PACIFIC ISLANDS



Partiamo subito con il seguito di quello che è stato probabilmente il maggior successo fino ad oggi messo a segno dalla casa protagonista di queste pagine (inutile parafrasi per evitare una ripetizione): Team Yankee.
Il suo degno successore si chiamerà Pacific Islands ed è ambientato nel 1995. Il titolo prende spunto da alcune isolette sperdute nel mezzo nell'Oceano Pacifico che sono state invase da

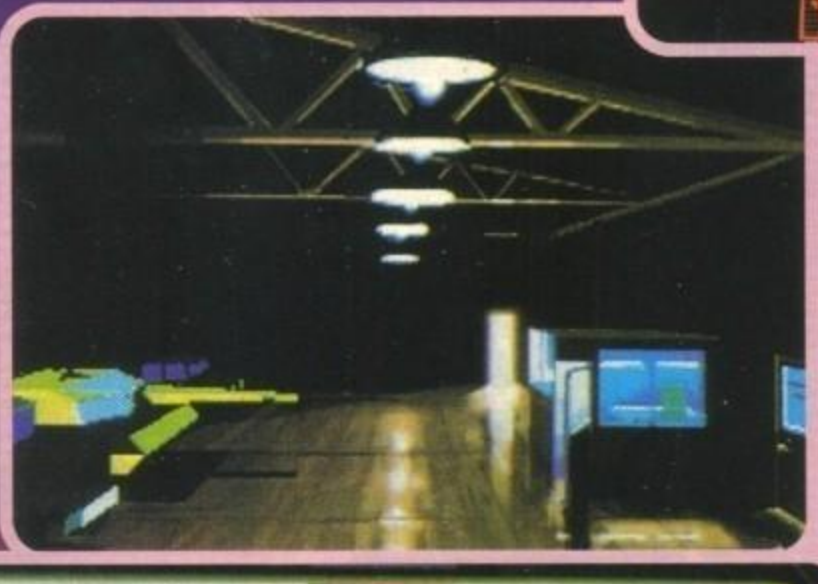


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ad influenzare il risultato della vostra missione, così come il passaggio tempo ricoprirà un ruolo fondamentale, permettendo ai vostri nemici di comunicare e organizzarsi fra loro, e allo stesso tempo di localizzare con esattezza la vostra collocazione (attenzione quindi ai veloci automezzi spia che devono essere fatti prontamente saltare in aria).
Sparsi per le isole ci sono poi dei campi minati che rischiano seriamente di ridurvi un ammasso di rottami fumanti, da qui l'utilizzo dell'artiglieria leggera per aprirvi la strada, mentre sullo slancio vi ricordo anche la necessità di una corretta padronanza di un complesso sistema di radiocomunicazioni.
Ma queste che vi ho elencato fin'ora sono solo alcune caratteristiche sommarie che possono al massimo far intravvedere i numerosi assi nella manica posseduti dal gioco, non temete però, avremo tempo nella recensione definitiva di presentarvi un discorso più completo ed accurato.
Senza abbandonare per un attimo ancora i carriarmati, aggiungo rapidamente che è in arrivo una seconda simulazione bellica "cingolata", anch'essa altamente spettacolare.
Questa volta la realizzazione è stata affidata all'autore di Conqueror, si tratta di Campaign, e dovrebbe essere disponibile per PC in questa primavera.
A giudicare dalle foto sembra decisamente interessante, con la speranza che riesca a bilanciare a dovere l'eccellente realismo con una giocabilità all'altezza.
Rimaniamo ora sempre in tema di simulazioni, ma questa volta sportive, è infatti il turno di International Sports Challenge, primo di una presumibilmente lunga serie di titoli che si ispireranno alle prossime Olimpiadi.
A giudicare dalle caratteristiche tecniche e da queste prime immagine sembra indubbiamente rivoluzionario e quindi un possibile grosso successo.
Il particolare che merita sicuramente maggiore attenzione è comunque la mescolanza di discipline "tradizionali" come nuoto, tuffi, corsa piana, tiro al piattello con altre non solo meno consuete, ma realizzate con un interessantissimo 3D vettoriale che dovrebbe garantire il passaggio ad uno nuovo livello di realismo in competizioni come il ciclismo e l'ippica.
In totale gli sport compresi sono 6, in grado però di coprire ben 21 differenti gare possibile; gare che sarà come sempre possibile affrontare in compagnia di amici e parenti.
Per quanto riguarda la data di uscita ufficiale non si conosce ancora una scadenza precisa, ma, a quanto pare, non dovremo attendere ancora molto, speriamo!
Chiudiamo il discorso con un breve accenno ad ulteriori progetti la cui uscita è fissata più in là nel tempo: il futuristico Eye Of The Storm e il cybertronico Cyberspace, per entrambi i giochi avremo comunque modo di parlarne in seguito.



CAMPAIGN

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLE OLIMPIADI CON

Tossa de Mar

COSTA BRAVA

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando unodei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.
- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO', P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR GUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATONE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL.G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA,MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,JOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI',AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DIANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI',NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La multinazionale Ubi Soft sta ultimando quattro giochi mozzafiato. Quale avrà la palma del programma più bello?

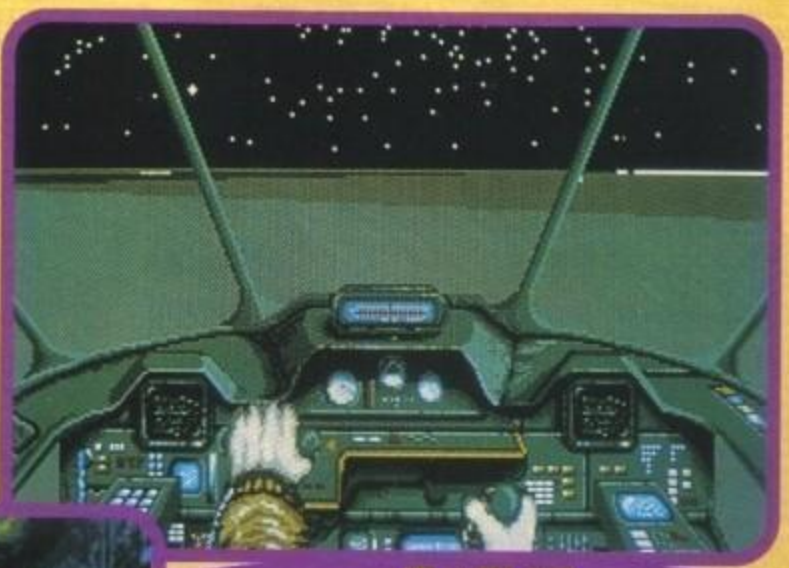
CUBI-S

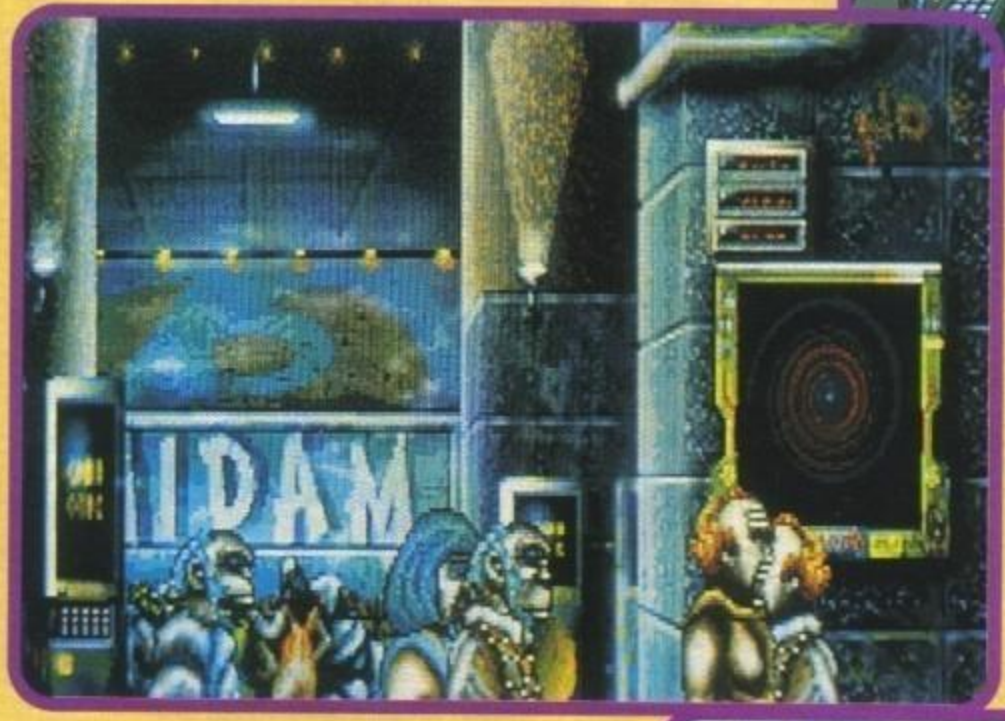
VIDEOGIOCHI ALL

(Lo sappiamo, Max lo sa, Alex lo sa, Giancarlo lo sa, il mondo intero lo saprà, m

BAT, Pro Tennis Tour II (che non ho mai capito perché si chiama anche Great Courts), Unreal: questi solo alcuni dei maggiori titoli per i quali questa importante casa di software francese si è fatta notare in passato. Non si può comunque dire che il successo li abbia accontentati, come tutti (o quasi) hanno ormai capito non si può mai dormire sugli allori, chi si ferma è perduto...

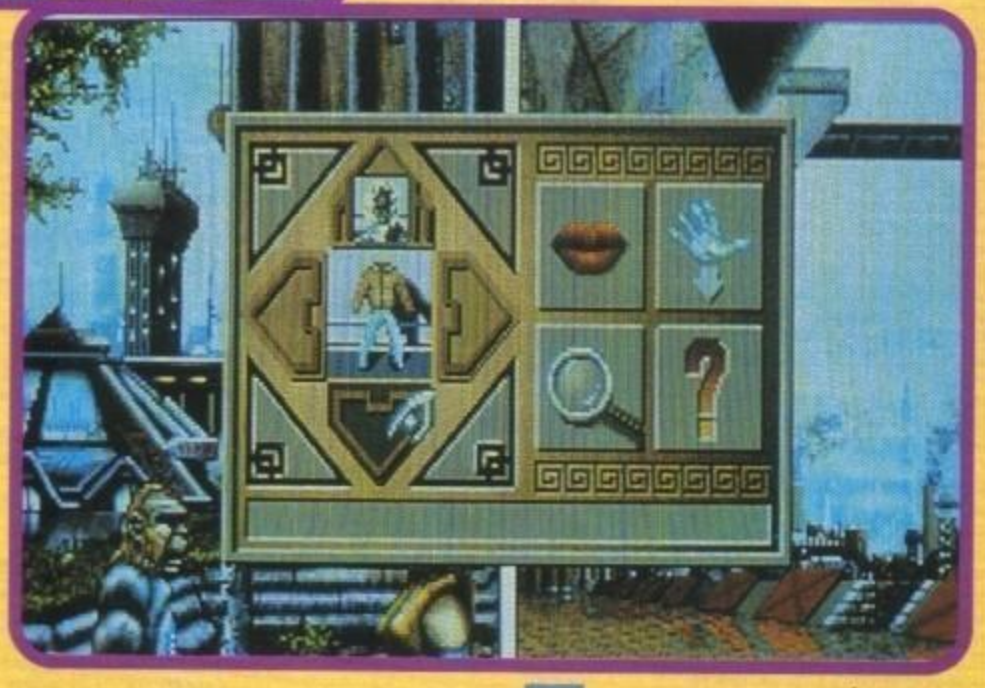
Ma cominciamo con ordine, il primo titolo riguarda un proseguimento di un gioco che ricorderete certamente (anche perché oltre che smemorati sareste anche orbi, visto che è scritto poche righe più sopra), mi riferisco a B.A.T. II. Le aspettative lo individuano come uno dei migliori giochi di ruolo (per quanto decisamente atipico) che siano mai stati realizzati, duecento personaggi con cui interagire, tre sottogiochi arcade da scoprire, quattro completi simulatori in un'ambientazione tridimensionale, parecchie centinaia di schermate statiche, brutali scontri armati con teppisti di tutte le razze, colonne sonora all'altezza... Tutto questo in soli 32 dischetti, ma di questo non ne abbiamo ancora la certezza. Questo secondo capitolo si svolge in un sistema solare chiamato B8, nel pianeta Shedishan piu' precisamente nella città Roma 2 (per scegliere il nome i programmatori non hanno dormito per intere settimane...). In questa metropoli viene assassinato un agente della Confederazione delle Galassie che indagava su del materiale in mano all'organizzazione malvagia Koshan. Voi avrete il compito di scoprire gli assassini dell'agente vostro collega e sgominare l'organizzazione. Uscita prevista per Aprile.





BAT II

Secondo titolo in lavorazione, solo per quanto riguarda la versione PC, visto che le altre sono già disponibili e recensite, è Battle Isle; si tratta di un gioco strategico di guerra con alcuni pregi importanti tra i quali desidero segnalare la difficoltà non troppo elevata (qualcuno si ricorda UMS Nation At War?). Questo con-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OFT...
A TERZA?

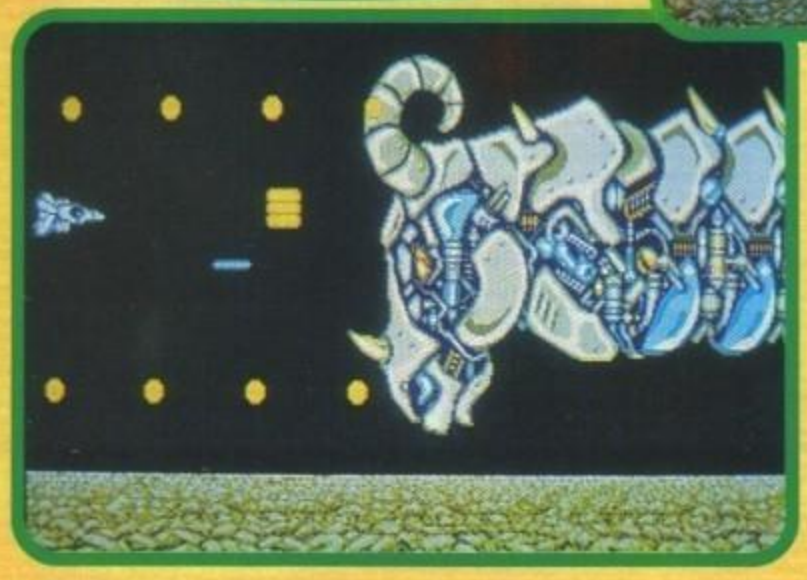
e tardi e non ce la facciamo proprio più...).

sente al programma della Ubi Soft d'essere accessibile ad un numero più elevato di persone non obbligatoriamente fanatiche di guerre simulate. Si tratta di una battaglia totale svolta su numerose mappe, 32 missioni sulla terra, sul mare e nei cieli. Comunque per notizie dettagliate vi rimando alla recensione gia' pubblicata nel numero di Gennaio.
Avete presente quei transformer giapponesi che in base ai nemici che incontrano o alla situazione nella quale si trovano cambiano le sembianze potendo scegliere se combattere da astronave veloce o, ad esempio, robot lento, ma potente (disco lento, ma violento; scusate, non c'entra nulla. NdMax)? E' questa l'idea per il terzo titolo in programmazione, shoot'em up di nome Starush. 250 nemici, 48 colori simultaneamente sullo schermo e il nostro mostro da controllare che, come già accennato, si trasformerà durante il gioco, tutto questo fa sperare in qualcosa di innovativo che nel campo dei giochi spaziali manca da molto tempo (comunque non ci credo più di tanto).
L'ultimo titolo in programma è Light Quest, e anche in questo caso ci sono dei particolari abbastanza innovativi. Infatti, in base al protagonista scelto (Guerriero, Mago o Folletto), il gioco avrà caratteristiche differenziate, si può infatti decidere di affrontare come puro arcade, completamente strategico oppure una via di mezzo; la vicenda narra di una terra misteriosa e intrigante dove le forze del male hanno deciso nuovamente di manifestarsi (un po' come quando non arriva il campione atteso dall'Inghilterra per inspiegabili ritardi di consegna... NdMax), a voi l'arduo compito d'affrontare miriadi di creature malvagie alla ricerca della Luce fonte del supremo potere magico.
Tutti i programmi della Ubi Soft descrtti in queste pagine, saranno disponibili in tutti i formati (PC, Amiga e Atari St) al più presto. Aspettatevi dunque qualche recensione di giochi ultimati già a partire dal prossimo numero.

Massimiliano Pescatori

LIGHT QUEST

STARUSH



http://www.oldgamesitalia.net/

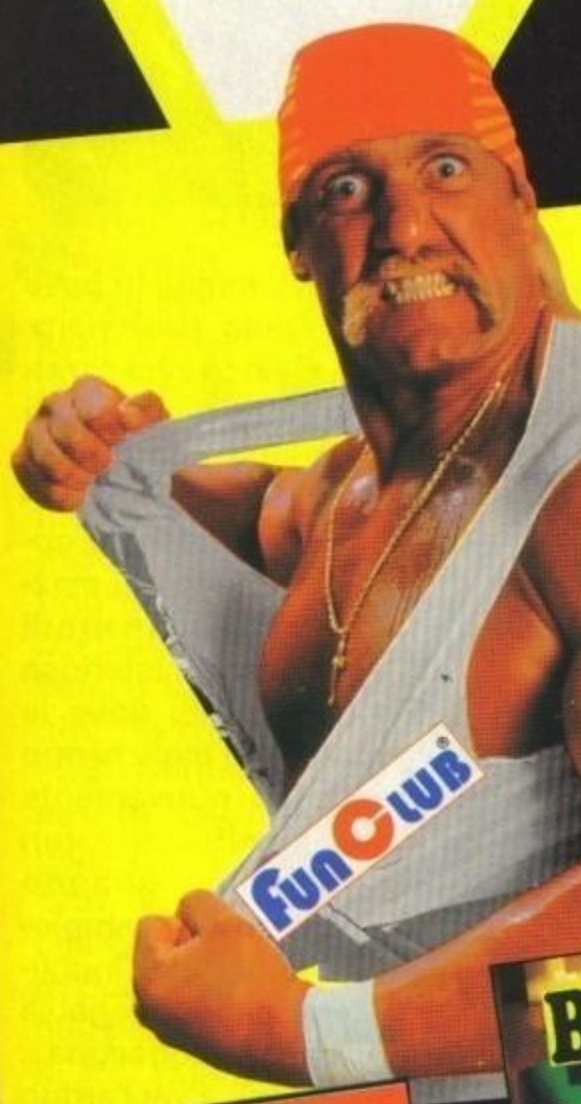
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

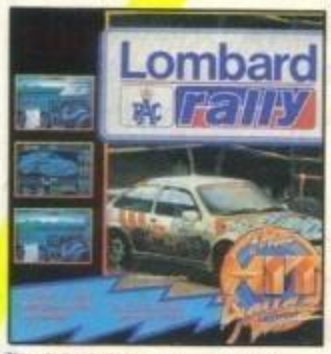
HAI UN'AMIGA?
FERMATI...E LEGGI QUESTA PAGINA!!

REGALO!

AD OGNI NUOVO SOCIO LA BELLISSIMA **T-SHIRT**

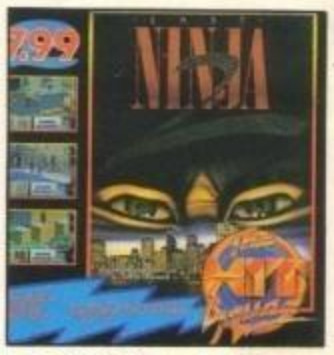


cod. 048
L. 29.000 L. 6.000



cod. 095
L. 29.900 L. 6.000

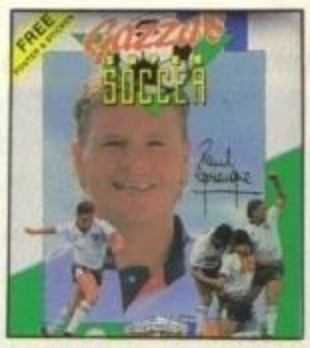
cod. 093
L. 49.900 L. 9.000



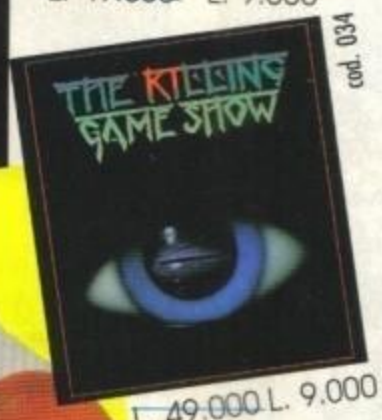
cod. 094
L. 29.900 L. 6.000

cod. 033
L. 49.000 L. 9.000

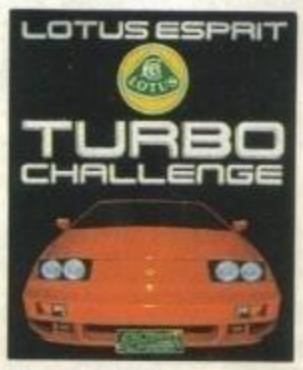
cod. 064
L. 39.000 L. 12.000



cod. 001
L. 29.000 L. 6.000

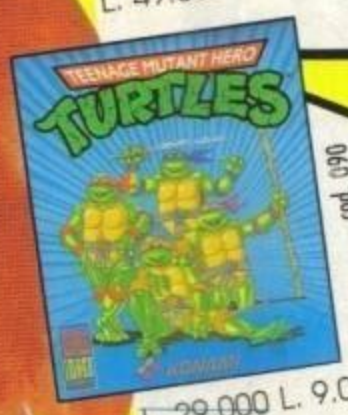


cod. 034
L. 49.000 L. 9.000



cod. 092
L. 49.900 L. 15.000

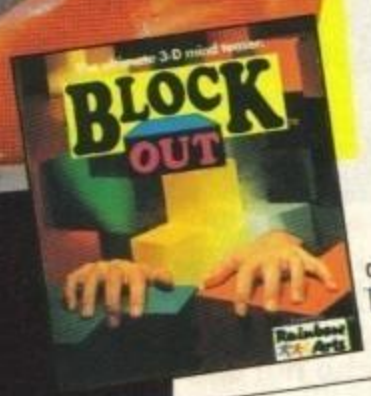
cod. 006
L. 29.900 L. 6.000



cod. 090
L. 29.000 L. 9.000

SCEGLI 3 GIOCHI A PARTIRE DA L. 6.000 L'UNO!

TUTTI I GIOCHI SONO RIGOROSAMENTE ORIGINALI.



cod. 018
L. 29.000
L. 9.000

cod. 035
L. 49.000 L. 6.000

FUN CLUB® Amiga

TGM **MODULO DI ASSOCIAZIONE**

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 4.000 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /____/ /____/ /____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____ ETÀ _____
(di un genitore se minorenne)

Professione _____ Tipo di Amiga _____

Compila, ritaglia spedisci a:

FUN CLUB. VIA SANVITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy, utility... tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate. **PREZZI VANTAGGIOSI** con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più. **UNA GRANDE OFFERTA** riservata ai nuovi soci, **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili. **ECCO COSA DEVI FARE,** compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane circa, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti. Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo. Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo per un valore minimo di L. 29.000 (+L. 4.000 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A proposito di società e sistemi "viventi" la Maxis, dall'originale, celeberrimo, Sim City, dopo aver pensato in grande per Sim Earth, punta a qualcosa di decisamente più piccolo, come dimensioni, ma non certo come concetto: le formiche.

INFINITAMENTE GRANDE, INFINITAMENTE PICCOLO

Beh, la scelta è più che logica se considerate che è dalle elementari che, in scienze naturali, continuano a ripeterci che quella delle formiche è una società molto complessa e bene organizzata, paragonabile a quella umana (sarà anche, ma a me non è mai piaciuto girovagare per deserti alla ricerca di materiali organici non meglio specificati da trasportare sulle spalle per qualche centinaio di chilometri). Il formicaio secondo lo stesso concetto che ha ispirato Sim Earth può essere visto come una sola entità vivente, e ogni formica come una piccola cellula dell'organismo.

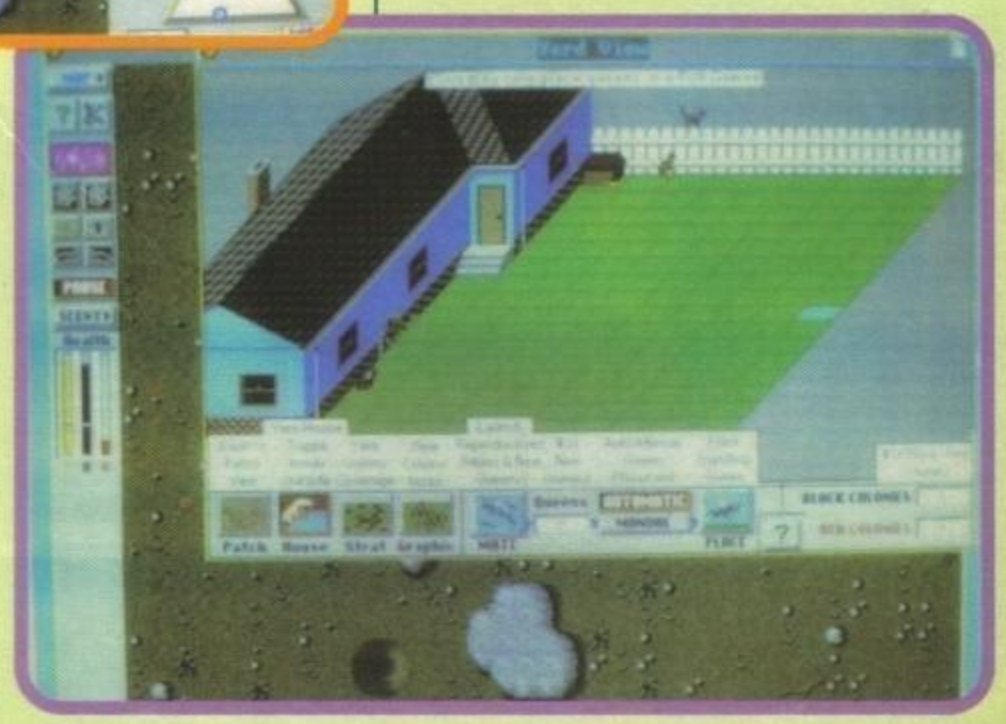
Passata la pallosuccia introduzione teorica passiamo all'altrettanto pesantuccio gioco, o almeno questo dipende dal tipo di giocatore. Se vi è piaciuto Sim Earth anche questo Sim Ant dovrebbe interessarvi parecchio, per quanto gli obbiettivi di gioco siano un po' ridotti, altrettanto semplificata sembrerebbe comunque la gestione del formicaio, soprattutto grazie all'opzione di introduzione guidata in cui il computer vi segue e consiglia in una semplice partita attraverso le possibilità e le opzioni del gioco.

Anzi, la gestione è talmente semplificata che tutto quello che controllate della colonia è una semplicissima formichina a vostra scelta tra quelle del formicaio che, oltre ai normali compiti di raccolta cibo, potrà tracciare piste per altre lavoratrici, radunare piccole pattuglie di formiche da guidare all'attacco di eventuali invasori opportunamente "segnati" da apposite puzzette. Il vostro compito principale sarà comunque quello di tenere sotto controllo il lavoro degli altri, tramite la quantità di grafici e rilevamenti statistici di cui, in linea con la tradizione Sim della Maxis, potete riempire lo schermo, e intervenire dove sia il caso.

Questa è forse una delle poche occasioni in cui potreste trovarvi d'accordo con parenti & insegnati vari sul vostro utilizzo ludico del computer. Sim Ant potrebbe quasi essere spacciato per un programma educativo, e per i giocatori più seri e professionali c'è una piccola biblioteca con tutto quello che può interessarvi sulle formiche, dal numero di uova per ogni regina alla vita notturna nei formicai.

Non per questo non dovrebbe comunque essere divertente: ci sono diversi scenari di gioco, dal più limitato, utile per fare esperienza, a quello completo che prevede una lotta globale tra decine di formicai per il predominio nei pochi metri quadri del giardino dietro casa. Davvero una grossa soddisfazione, almeno fino a quando non pensate che il vostro lavoro di anni potrebbe venire devastato in cinque secondi dai liquidi organici di un bastardino di passaggio. Il gioco è già ultimato per PC e dovrebbe uscire entro breve, ma sarà in seguito disponibile anche per Amiga e Macintosh.

Stefano Giorgi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione Esclusiva
C.T.O.

BIT in the magic castle

CONFEZIONE CONTENENTE JOYSTICK

AVVENTURA PER AMIGA IN ITALIANO
INTERAMENTE GIOCABILE DA JOYSTICK

C.R.D.
1991

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POPULOUS II™

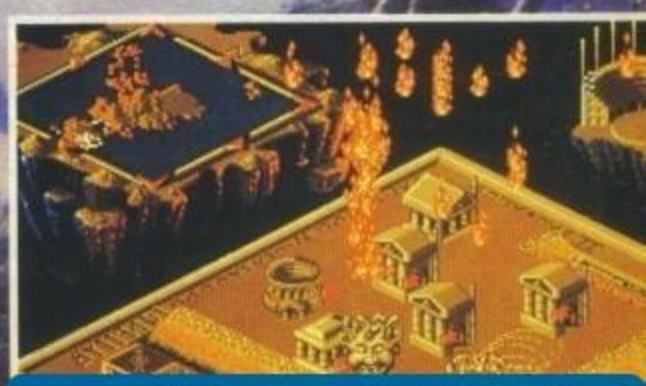
TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!

Disponibile per AMIGA

ELECTRONIC ARTS®

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM 3 per Amiga, Atari ST

Il gioco realizzato inizialmente per Commodore 64 proclamato "Video Game dell'Anno" e "Miglior Grafica" nel gennaio 1990, torna a farci rivivere i suoi momenti migliori anche sui più recenti 16 bit. Preparatevi a una lunga battaglia: la strada dei platform famosi ha molti ostacoli che dovrete superare.

MYTH

HISTORY IN THE MAKING

Gettati via Jeans e T-Shirt, il nostro nuovo eroe è il più conosciuto e amato "uomo forzuto" del mondo: Conan il Barbaro (o almeno gli somiglia molto). Il suo compito è quello di percorrere i tre Regni della Mitologia per riuscire ad arrivare al mostro più mostro dei mostri: Alex! (Di bravura, s'intende!). Come nel suo predecessore, anche in questa nuova versione a 16 bit vi ritroverete nei tre mondi mitologici più importati: quello Greco, quello Nordico e quello Egiziano. Come potrete aspettarvi da giochi di questo tipo, non sarà necessario solo escogitare un sistema per attraversare le varie fasi dei livelli, ma dovrete anche cercare di risolvere i vari puzzle che troverete durante il vostro cammino, e questo rende Myth una sorta di Arcade-Beat'em-Up che tanto piacerà agli amanti della serie Last Ninja e a quelli degli Shoot'em-Up.

In effetti, quelli della System 3 hanno volutamente cercato di trovare un compromesso fra i vari stili di gioco per riuscire a interessare una larga fascia di pubblico e pare che con Myth ci siano riusciti, anche se non si tratta per essere onesti di una vera e propria novità nel mondo dei

GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

videogiochi.
La versione a 16-bit è decisamente differente da quello che fu un grande successo per il 64, non tanto per la qualità grafica e sonora (che ovviamente sono notevolmente migliorate), ma anche per una richiesta di mercato molto diversa da quella che interessava due anni fa il mondo degli 8-bit. Qui siamo difronte a una sorta di videogioco per console, concepito proprio come se fosse una dimostrazione di quanto un Amiga e un St possano fare rispetto a un Mega Drive.
Quelli della System 3 (che hanno già prodotto la versione di Myth per Nintendo) hanno proprio voluto creare un gioco "console style" in grado di far dire ai possessori di un computer a 16-bit una frase del tipo: "I tuoi giochi sono belli, ma hai visto questo?".
La versione a 16-bit di Myth è molto migliorata rispetto a quella per 64, per esempio i cattivoni che incontrerete durante la vostra avventura sono molto più grandi di voi e alcuni arrivano a occupare addirittura metà dello schermo! Hydra, ad esempio, si muove grazie all'insieme di ben 27 sprite, ma comunque ogni "cattivone" è generalmente composto da una media di 25 diversi sprite: una gran bell'animazione.
In Myth vi colpiranno l'atmosfera dei luoghi, la cura dei fondali e, in negativo, forse, la mancanza di uno scrolling parallattico (che aveva determinato il successo di Shadow Of The Beast della Psygnosis) che però è stata soppiantata da una grande quantità di nemici e da un'azione molto fluida.
Lo spettacolo della System 3 continua, e attenti ai faraoni, perché le loro maledizioni sono entrate nel mondo di Myth!

Stefano Gallarini

Amiga

Cominciamo risalendo a quell'ormai remota preview uscita in uno dei numeri estivi dell'anno scorso che annunciava la prossima pubblicazione di questo caposaldo delle produzioni a 8 bit. Pochi giorni dopo aver scritto quell'articolo ci venne inviata una versione giocabile del gioco, e vi assicuro che era veramente di pessima fattura. Da allora mi sono augurato solo una cosa: che tutti i continui ritardi subiti dall'uscita effettiva del gioco fossero d'attribuire ad un attento lavoro di revisione su di un prodotto potenzialmente vincente, pregiudicato da una giocabilità pessima. Così è stato, e bisogna dare atto ai programmatori di aver avuto il coraggio di rivedere molte cose, a cominciare dall'animazione del personaggio.
Il "nuovo" Mith è un platform di indubbio valore, che possiede il grandissimo merito di calarvi immediatamente nella macabra atmosfera surreale che caratterizza l'intera realizzazione. I tocchi di classe non mancano, e basta dare un'occhiata a come gli scheletri perdano la testa una volta colpiti per rendersene subito conto, fantastici gli effetti sonori che contribuiscono notevolmente ad aumentare l'azione durante la partita, senza dimenticare poi l'indiscutibile mole di lavoro, non solo grafico, racchiusa all'interno dei tre dischetti. Un unico appunto per l'impossibilità di poter utilizzare l'arma di cui siete in possesso mentre state saltando, ma rimane comunque un'eccellente conversione di un vero classico, e come tale immancabile.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

I SEGRETI DEI NUMERI DI MYTH

Lo sviluppo di Myth è costato 14 mesi di sviluppo, senza contare il tempo impiegato dal team che aveva lavorato sulla versione a 8 bit.
Il gioco utilizza uno speciale Dynamic Memory Allocation System che permette di utilizzare il BIOS a piacimento per gli effetti sonori, la musica o la grafica. Gli sprite sono gestiti da un sistema grafico originale denominato OCCAI che permette una conversione semplicissima anche su altri sistemi. Lo sprite più animato è composto da 27 sprite differenti, mentre normalmente ogni cattivone ne ha 25. Il totale di dati utilizzati per gli sprite raggiunge gli 800K. 12 livelli differenti divisi in 3 mondi. Scrolling multidirezionale. 140K di sonoro per ogni livello. 75K di dati solo per gestire il personaggio principale che si muove grazie a 126 diversi frame! 2 Megabyte di grafica. 1 Megabyte di sonoro. Sprite grandi 170x150 pixel! Più di 10 armi diverse animate separatamente!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK per Amiga, Atari St L. 59.900

SHADOW

The Fall of K

All'orizzonte si stagliava nitida, contro le soleggiate montagne, una massa nera che stava avanzando inesorabilmente verso la sua beneamata capitale (no Gianca, lascia giù la doppietta: non è uno stormo di rondini...); le orrende truppe dell'oscuro Overlord si stavano dirigendo verso la sua pacifica terra e lui, purtroppo, ben sapeva che la sua armata non avrebbe resistito ad un simile attacco. Combatterono strenuamente, ma dopo solo poche ore tutta la città era pervarsa (o pervasa o arsa!

Quel mattino il principe Vashnar si svegliò colto da una forte inquietudine si alzò, si vestì e si avvicinò alla finestra per assaporare la fresca aria definitivamente i fumi del sonno; fu a questo punto che si accorse che il s

NdMax) dal fumo e dalla morte; lo stesso principe, sopraffatto e ormai vicino alla morte, venne buttato ancor vivo nelle acque del fiume sacro, il Caval, e prima di esalare il suo ultimo respiro riuscì soltanto a scagliare una terribile maledizione contro l'Overlord, ma la sua stessa voce si perse lentamente nei gorgoglianti flutti del suo amato corso d'acqua... (Blob, blob, blob...). Vi alzate mandidi di sudore: è ormai da quattro giorni che lo stesso sogno vi perseguita. Partite da soli quella stessa mattina, spinti dal dubbio che non vi lascia più dormire la notte; dopo due settimane di viaggio arrivate in prossimità delle placide sponde del Sacro Caval, le terre bruciate e devastate sono una prova tangibile dei tuoi presagi. Ti giri e vedi tre figure silenziose e sconvolte che ti hanno affiancato; tre volti stanchi, sfatti e tristi che non hai mai visto prima... (Con ogni probabilità i tre caporedattori dopo aver concluso anche questi numeri di Marzo). Da questo momento in poi tutti i tuoi ricordi diventano alquanto confusi, come un sogno, come una visione lontana nel tempo; le acque iniziano improvvisamente ad incresparsi, scorrendo sempre più veloci, più violente, ricoprendoti di spuma e di spruzzi: lo spirito del fiume aveva accolto il corpo del suo principe, mentre voi stavate accogliendo la sua energia vitale, per diventare così degli efficaci strumenti nelle sue mani... In questo RPG dallo stile e dalle caratteristiche alquanto innovative, dovrete casualmente interpretare la parte dello spirito di Vashnar e controllare i movimenti e le azioni dei vostri quattro paladini con lo scopo di eliminare l'oscuro avversario e riportare il principe alla vita, raccogliendo i vari brandelli di corpo in giro per i livelli e riunificandoli sull'altare di rigenerazione. Le novità introdotte in questo prodotto sono parecchie, prima fra tutte il sistema di controllo: l'interazione del giocatore con i personaggi è interamente guidata via mouse ed è ottenuta cliccando su una specifica parte del ritratto del vostro

eroe. Se infatti volete raccogliere un oggetto, non dovete fare altro che illuminare il braccio sinistro di un ritratto e cliccare su di un oggetto qualsiasi nello schermo; in questo modo il personaggio prescelto si muoverà automaticamente in quella direzione e lo raccoglierà per voi. Questo vi permetterà anche di compiere più di una azione in contemporanea, mentre il vostro mago sta raccogliendo una chiave, i due guerrieri potranno usare le loro spade su un nemico, mentre il prete può essere usato per lanciare oggetti particolarmente contundenti (mele, chiavi, fette biscottate) contro un altro avversario (giusto per fare un esempio). Questa rivoluzionaria simultaneità di movimenti e di scelte, per quanto risulti, all'inizio, discretamente difficile da

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LANDS

oranos

**da un orrendo presagio: silenziosamente
nattutina del suo reame e per scacciare
o peggiore incubo era diventato realtà...**

tenere sotto controllo, è una delle componenti di maggiore interesse, rivelandosi spesso necessaria per risolvere alcuni quesiti o per eliminare nemici particolarmente ostici. Una volta superata la fase iniziale all'aperto comprenderete subito la particolare attenzione che è stata data dai programmatori del gioco alla luminosità (vedi riquadro) che ha comunque anche altre funzioni, e non solamente grafiche: molti nemici verranno infatti attirati, mentre altri saranno invece respinti da ogni fonte luminosa, senza contare il fatto che molte trappole sono fotosensibili, in attesa soltanto di un incauto avventuriero un po' troppo risplendente... Altra caratteristica di questo mondo fantastico è che tutti gli oggetti sono caratterizzati da una certa quantità di energia, denominata Magic-Force, che decresce mano a mano che questi vengono utilizzati. Per poter utilizzare la pergamena della rigenerazione (unica fonte di magia nel gioco), questa energia deve essere prelevata da del materiale solido (bastoni, mele, spade) e successivamente immagazzinata in essa per poter dar vita all'incantesimo scritto sopra. Tenendo conto del fatto che l'energia può essere solo tolta e mai data, tutti gli oggetti ancora carichi, anche quelli poco utili al combattimento o alla alimentazione, hanno conseguentemente un ruolo fondamentale per il controllo della sfera magica. Riuscirete a sviluppare propriamente le caratteristiche individuali dei vostri paladini, sarete in grado di portare a termine l'impresa? Riuscirete a ricomporvi e a resuscitarvi? Farete finalmente fuori il crudele Overlord? Beh, per lo meno potete tentarci...

LUKE

PHOTOSCAPE

Dopo Freescape, Rotoscape e Mindscape (che comunque non c'entra nulla) ecco arrivare il Photoscape: nuovo sistema di gestione delle fonti luminosi il cui funzionamento appare ben visibile in queste stesse fotografie. Si tratta sostanzialmente di una riproduzione fittizia dell'effetto che una qualunque sorgente di luce ha sull'ambiente circostante. Ecco quindi che in prossimità di una torcia la visibilità sarà più nitida, mentre allontanandosi da essa si viene progressivamente avvolti da una misteriosa penombra... (Chi mi ha toccato il sedere? NdMax)

Amiga

Bello, divertente, si presenta bene, ben fatto e sicuramente avvincente, ma purtroppo non perfetto: l'innovativo schema di gioco si rivela ogni tanto frustrante, specialmente quando i personaggi non fanno correttamente quello che vuoi, ma su ciò potremmo anche chiudere un occhio; la pecca massima del programma è data invece dalla lentezza dei vari movimenti, fattore che si sente soprattutto quando ci si deve spostare per i livelli, cosa che conseguentemente mina parecchio la longevità. Ho volutamente cominciato con i difetti per passare poi ai pregi: andare in giro per i diversi schermi alla ricerca di nemici da affrontare e trappole da sventare rappresenta sicuramente un grosso stimolo, soprattutto se pensiamo alla grande varietà di mostri che incontrerete (a quanto sembra ce ne sono più di 20 tipi diversi) ed alla vastità del gioco stesso (14 grossi livelli, e, per fortuna, non solo oscuri dungeon!), tutto questo alimenta quella sensazione di curiosità e di voglia di scoprire che vi spinge a guardare "anche lì", tipica dei migliori RPG. Devo dire che mi è piaciuto giocarci, anche per quelle caratteristiche Oriental-Giapponesi che mi acchiappano notevolmente, e che troviamo ripetutamente qua e là (cominciando dai personaggi). Un buon lavoro che mi sento di consigliare pienamente soltanto a chi è pronto ad affrontare un impegno notevole, prolungato e non indifferente.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

TEQUICAMENTE PARLANDO...

Shadowlands è l'ultima fatica della Teque, fatica che è costata loro quasi un anno e mezzo di lavoro, e crediamo che il risultato gli abbia sicuramente ripagati del loro impegno. Congratuliamoci quindi con gli autori del gioco: Barry Costas (programmatore), Mark Anthony (grafico), Matt Furniss (sonoro), Dean Lester (designer); ricordando anche che fra i loro precedenti successi troviamo i due Manchester United, Escape From The Planet Of The Robot Monsters, Chase HQ (nessuno è perfetto) e Klax. Attualmente si stanno occupando di un nuovo calcio, sempre per la Krisalis.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFESSIONAL

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

SOFTWARE

3D PROFESS. 379000
3D TEXT ANIM. 69000
A-CAD TRANSL. 229000
A-MAX II 309000
A-TALK III 129000
AC/BASIC 249000
AC/FORTLAN 379000
ACAD TRANSLAT. ..289000
ADVANTAGE 249000
AMIGA LOGO 129000
AMIGAVISION 189000
AMOS 3 D 89000
AMOS 1.2 129000
ANALYZE 99000
ANIMAGIC 179000
AREXX 69000

DRAW 4D 309000
DSM DISASSEMB. 89000
DUDE DIRECTORY ..69000
DYNA CAD 1235000
EXCELLENCE 2 249000
EXPRESS COPY 69000
FRACTAL PRO. 129000
FUTURE DESIGN 3D 99000

MUSIC BOX A 79000
MUSIC BOX B 79000
MUSIC MOUSE 99000
MUSIC X 379000
MUSIC X JR. 189000
MY PAINT V 2. 69000
NAG PLUS V 3.1 ...129000
NAG PLUS V 4.0 ...129000
OLINE PLATINUM 89000
OUTSIDE IN 2.0 179000
PAGEFLIP.PLUS 199000
PAGERENDER 3D ..199000
PAGESETTER II 159000
PAGESTREAM 2.1 .379000
ROLL EM 189000
RULES TOOLS 79000
SAXON PUBB. 1.1 .499000
SCALA 499000
SCANLAB 189000
SCENE GENERATOR 69000
SCREEN EXT. 119000
SCREEEN MAKER ..489000
SCULPT 3D XL 229000
SCULPT ANIM. 4D .619000
SERVICE IND.ACC .129000
SHOW MAKER 489000
SIMPLIFIEDLIB II BENCH MARCH 129000
SKYLINE BBS 189000
SOLAR SYSTEM 39000
SONIX 99000
SOUND MASTER 239000
SOURCE LEVEL 189000
SPACE DESIGN 49000
SPECTRA COLOR ..129000
SPELL A FARI 49000
STARFIELDS 79000
STRUCTURED CLIP ART P DRAW 79000
STUDIO FONTS 59000
SUB HEADS 89000

ROCHARD 52Mb

Espandibile 8Mb con moduli SIM

L.990.000

ART DEPART. 119000
ART DEPART PRO. 299000
AUDIO MASTER IV 129000
AUDIO MAST. III ...129000
AUDITION 4 129000
AZTEC C DEV. 379000
AZTEC C PRO. 249000
BAD 69000
BARS & PIPES 249000
BBS PC 4.2 169000

GOMF 3.0 49000
GRAPHIC DESIGN ..159000
HARMONY 129000
HD EXPRESS 49000
ICON MAGIC 79000
IMAGE LINK 249000
IMAGEMASTER 249000
INTROCAD 69000
INTROCAD PLUS 129000
JFORTH 229000
KCS 3 349000

BENCHMARC M2 ..249000
BLITZ BASIC 189000
BROAD.TITLER II...489000
CALIGARI CONS. ...309000
CAN DO 189000
CAPE 68K 119000
CELL ANIMATOR 189000
CINE LINK 379000
CROSS DOS 49000
CYNIUS ED PRO 129000
DB MAN V 369000
DELUXE MAPS 359000
DIGIWORKS 3D 59000
DIRECTOR 2.0 159000
DISKMASTERS II 89000
DISTANT SUNS 89000
DJ HELPER 69000
DOS 2 DOS 69000

KCS 3.5 LEVEL II..499000
KCS 1.6 309000
KORG M1 189000
LATTICE C 5.11 379000
M 249000
MAC 2 DOS 129000
MACRO 68 189000
MACRO PAINT 179000
MAXIPLAN PLUS 129000
MEGA PAINT 309000
MICROFICHE F. 129000
MIDI QUEST 319000
MIDI REC STUDIO 89000
MINIX 1.5 205000
MODELLER 3D 129000
MOVIE CLIPS 49000
MOVIE SETTER 89000
MR BACKUP PRO 69000
MULTIMEDIA KIT 79000

SUPER CLIPS 39000
SUPER CLIPS II 39000
SUPERDJ 2.0 39000
SUPERBACK 99000
SURFACE MASTER ..49000
SYNTHIA II 159000
TAKE STOCK 69000
TALKING ANIMAT 69000
TATE FONTS 89000
TCP/IP 249000
TEXTCRAFT PLUS..129000
TGA LINK 379000
TIGER CLUB 129000
TITLE PAGE 249000
TOP FORM 2 119000
TRANSP CONTR 379000
TRANSWRITE 89000
TRIGONOMETRY 69000

TRUE BASIC 129000
TURBO SILVER 249000
T SILV CONVERTER .39000
T SILVER VIDEO 49000
TV GRAPHICS 69000
TV GRAPHICS II 69000
TV OBJECTS 69000
TV SHOW V2 129000
TV TEXT PRO 209000
ULTRAFORMS PAGE 39000
ULTRAF PSTREAM ...39000
VIDEO EFFEC 3D ..249000
VID EFFEC 3DPAL .299000
VID FONTS II 129000

VID TITLER 3D 189000
VID TOAST ULT. 69000
VIDEO TOASTER 39000
VIDEO TOOLS 379000
VIDGRAPH FONTS ...79000
VIDEOSCAPE3D 249000
VINTAGE AIR 49000
VISIONARY 129000
VISTA PAL 79000
VISTA PRO 189000
VISTA PRO PAL 189000
VISTA 1.2 79000
WORD PERF 4.1...349000
WORKS PLATIN 249000
X CAD 3D 619000
X CAD DESIGN II ...189000

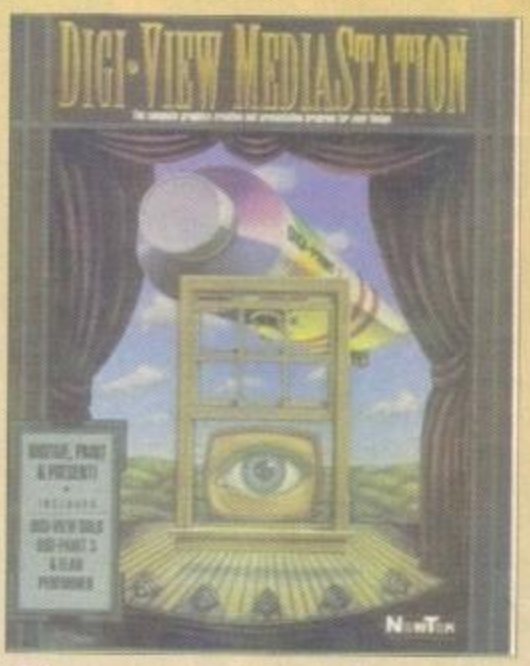
XCAD DESIGN PAL .189000
X CAD PRO 619000
X COPY PRO 89000
X SHELL 249000
XOR 379000
ZOETROPE 179000

HARDWARE

AD LIB 195000
AT ONCE 390000
AT ONCE PLUS 549000
BASEBOARD 0/8 ...204000
BOOT DF1 29000
CAVO 4 JOY. 19900
COLORBRUST 960000
DCTV 799000
DIGIVIEW 4.0 232000

DRIVE 5"1/4EXT ...284000
DRIVE 3" EXT 160000
DRIVE 3" A500INT.145000
DRIVE CDTV 199000
ESPANSIONE 512 69000
ESP.1MB 500+ 169000
FLIKER FIXER 499000
FLIKER FREE500 ...598000
FUTURE SOUND 155000
GENLOCK MKII+ 390000
GENLOCK ROT + ...569000
INTERNAL TBC 1520000
KICKST. 2.0/1.3 69000
KICKST.1.2/1.3 69000
LIGHT PEN 35000
LIGHT PEN PRO 170000
MIDI 49000
MIDI GOLD 105000

MINI GEN 399000
MOUSE ROTEC 39000
MOUSE SELECTOR ...29000
OPTICAL MOUSE 109000
PERFECT SOUND ...135000
PROG.68040 3500000
SHPPIRE ACCEL. ...565000
SHARP JX 100 1300000
SHARP JX 300 3760000
SYNCRO EXP.3 49000
SKETCHMASTER 720000
SOUND BLASTER ...323000
S.BLASTER MCV 439000
S.BLASTER PRO 410000
SOUND MASTER 230000
SOUND MAST 2 299000
TELEVIDEO AM. 199000
THUNDERBOARD ...195000



Commodore

AMIGA 500 680000
AMIGA 500 PLUS 1MB + KICKSTART 2.0 730000
AMIGA 500 PLUS APPETIZER 759000
AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION 1360000
AMIGA 3000 25/100 .....DISPONIBILI
AMIGA 3000 TOWER 25/200MB .....DISPONIBILI
A 590 HARD DISK 20MB A500 650000
1084 S MONITOR STEREO 455000
1960 MONITOR VGA MULTISYNC 720000
1930 MONITOR VGA 610000
A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE 69000
A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA 169000
A 2010 DRIVE INTERNO A 2000 165000
A 2088 SCHEDA JANUS XT + DRIVE 570000
A 2286 SCHEDA JANUS AT + DRIVE 835000
A 2301 SCHEDA GENLOCK 299000
A 2320 SCHEDA DE-INTERLACER 399000
A 2630 SCHEDA ACCELL. 68030+ 1890000
A 2630/4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB 2390000
A 3010 DRIVE INTERNO A 3000 179000
CD TV 1150000
TASTIERA CD TV 120000
MPS 1230 STAMPANTE A AGHI 299000
MPS 1550 STAMPANTE A COLORI 399000
MPS 1270 STAMPANTE INK JET 299000

GARANZIA 12 M

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

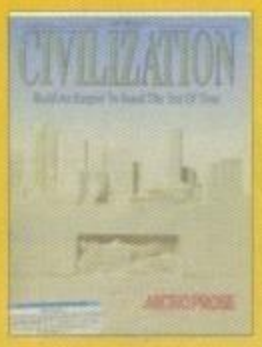
SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731100

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA



AMIGA BUDGET

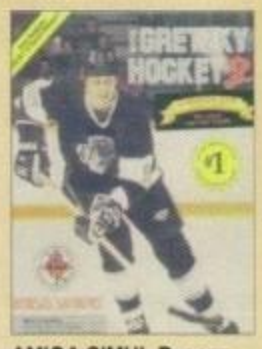
1943 19900
ALTERED BEAST 19900
BEACH VOLLY 19900
BLOOD MONEY 19900
BUBBLE BOBBLE 19900
CABAL 19900
CHASE HQ 19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA 19900
D.T.OLYMPIC CH. 19900
FEDERATION O.F.T. 19900
F.OF THE YEAR 2 19900
HEAD OVER HEELS 19900
HEROES O.T.LANCE 19900
IMPOSSAMOLE 19900
IMPOSS.MISSION 2 19900
INDY & LAST C. 19900
KICK O./EXTRA T. 19900
KID GLOVES 19900
KING OF CHICAGO 19900
KLAX 19900
LAST NINJA 2 19900
T.N.ZELAND S. 19900
OPERATION W. 19900
PASSING SHOT 19900
POWER DRIFT 19900
PREDATOR 19900
PRO BOXING 19900
QUATTRO ARCADE 19900
RALLY C.C. 19900
RED HEAT 19900
RETURN TO EURO. 19900
ROBBEARY 19900
SHADOW O.T.B. 19900
SHINOBI 19900
TENNIS CUP 19900
THE GAMES S.ED 19900
T.THREE STOOGES 19900
WINGS OF FURY 19900
WINNING TACTICS 19900
XENON 2 19900
X-OUT 19900

AMIGA

AH-73M THUNDH. 59900
ALIEN BREED1MB 59900
ALIEN STORM 29900
ALIEX 29900
AMNIOS 49900
ARMOUR GEDDON 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 29900
BATTLE ISLE 59900
BEAST BUSTERS 29900
BLACK HORNET 29900
BLADE WARRIOR 49900
BLUES BROTHERS 29900
BRAINBLASTERS 49900
BRAT 29900
BRIDES O.DRAC. 49900
CANTON 49900
CHALLENGE GOLF 59900
CHAMPION DRIVER 49900
CISCO HEAT 29900
DARKMAN 29900
DELUX STR.P.2 49900
DEATHBRINGER 29900
DEUTEROS 49900
DEVIOUS DESIGN 49900

DOUBLE DRAG. 3 49900
DRAGON'S L. 2 99900
DRAGON FIGHTER 49900
DUCK TALES 49900
ELF 29900
ENGLAND CH.SP 29900
EXILE 49900
F1 GP CIRCUITS 29900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 29900
FINAL WHISTLE 29900
FIRST SAMURAI 49900
FOOTBALL DIR. 2 59900
GAUNTLET III 29900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
HARD DRIVIN II 29900
HERO QUEST 49900
HUNTER 49900
KICK OFF II 1MB 49900
KICK OFF II 29900
KNIGHTS O/T SKY. 79900
LAST BATTLE 49900
LAST NINJA III 49900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS II TURBO 49900
LUPO ALBERTO 29900
MAG.SCROL.1MB 49900
MAGIC POCKETS 49900
MANCH. UN. EUR. 49900
MEGA-LO-MANIA 69900
MERCS 29900
MICROPR. GOLF 79900
MOONFALL 49900
MULTIPL SOC.MAN 49900
NAPOLEON I 59900
NAVY SEALS 29900
NEBULUS II 29900
OUTRUN EUROPA 29900
PANZA KICK BOX 29900
PEGASUS 49900
PITFIGHTER 29900
PREDATOR 2 29900
PREHISTORIK 29900
PRIN.OF PERSIA 29900
PRO TENNIS T. 2 49900
PUZZLE GALLERY 49900
R-TYPE 2 49900
RBI BASEBALL II 49900
RETURN OF W.L. 29900
RISE OF DRAGON 99900
ROBOCOD 29900
ROBOCOP 3 49900
ROBOCOP 2 29900
ROBOZONE 49900
ROD-LAND 49900

ROLLING RONNY 29900
RUGBY COACH 59900
RUGBY WORLD C. 29900
S.SPACE INVAD 29900
SMASH TV 29900
SNOOKER 59900
SPACE 1889 69900
SPOT 49900
STRIKER MANAG. 59900
SUPER MONAC GP 29900
T.M.N.T 29900
THE SIMPSONS 29900
TURRICAN II 29900
TURTLES II 49900
UTOPIA 69900
VOLFIED 29900
WRATH O.T.DEM. 69900
WRESTLING WWF 29900



AMIGA SIMUL.BUDGET

ATF II 29900
IRON LORD 29900

AMIGA SIMULAZIONE

A-10 TANK KILL. 79900
BETRAYAL 69900
BIG BUSINESS 49900
DEATH K.OF KRYN 69900
EYE OF T.BEHOLD 69900
F-15 S.EAGLE II 79900
F-19 STEALTH FIG 69900
F-29 RETALIATOR 49900
FALCON COLLECT 69900
FLIGHT O.T. INTR 59900
HEART OF CHINA 89900
HERO'S QUEST 89900
HERO'S QU.II 1MB 89900
MIDWINTER II 69900
MIG 29 FULCRUM 59900
MIG 29 SUP. FULC 69900
PLAYER MANAGER 49900
RAILROAD TYCOON 79900
ROBIN HOOD 49900
SECRET S.B. 1MB 69900
SHADOW SORCER 59900
T.BATTLE OF BRIT 49900
THEIR FINEST MIS 49900

TIP OFF 49900
TV SPORT BASKET 49900

AMIGA COMPILATION

ACTION PACK 59900
AD&D ACT COMP 79900
AIR COMBAT ACES 59900
AIR SEA SUPR 59900
CAPCOM COLLECT 59900
CHART ATTACK 59900
D.DOUBLE BILL 59900
FOOTBALL CRAZY 49900
GRANDSTAND 49900
H.B. CART COLL 49900
KIND OF MAG 3 49900
MAGNUM 59900
SILENT SERVICE 2 79900
SOCCER STARS 49900
SUPAPLEX 59900
SUPER SEGA 59900
T.RAINBOW COLL 29900
T. WINNING 5 59900

IBM BUDGET

3-D POOL 19900
BALLISTIX 19900
CONQUEROR 19900
HARD DRIVIN 19900
HEROES O.T.LAN. 19900
INDY & LAST CRUS. 19900
TENNIS CUP 25900

TINTIN O/ THE M. 19900
TV SPORTS FOOTB. 19900

WATERLOO 19900
WINGS OF FURY 19900
XENON 2 19900

IBM ARCADE

ARACNOPHOBIA 49900
BACK T.T.F. 3 29900
BATMAN MOVIE 29900
BATTLE COMM. 59900
BILL ELLIOTT 69900
BLOODWITCH 69900
BLUES BROTHERS 49900
CAL. GAMES II 69900
CHIP'S CHALLENG 29900
CISCO HEAT 29900
DE LUX STR. P.2 59900
DEATHBRINGER 29900
DRAGON'S L. 2 99900
DRAGON'S L.2 ESC 79900
DUCK TALES 49900
GODFATHER 59900
GOLD O.T.AZTECS 29900
GOLDEN AXE 49900
GRAND PRIX 79900
H.OF CHINA VGA 89900
KICK OFF II 49900
LEMMINGS 69900
PANZA KICK B. 29900
PITFIGHTER 29900
POLICE QUEST 3 99900
PREDATOR 2 29900
PREHISTORIK 29900
PRINCE OF P. 29900
PRO TENNIS T.2 59900
SPACE Q.1 89900
SPACE WRECKED 59900
SPEEDBALL 2 79900
SPOT 49900
STRIKE II 29900
SUPAPLEX 59900
TEAM SUZUKI 59900
T.M.N.T. 29900
TERMINATOR 2 29900
THE KILLING CL 79900
THE SIMPSONS 49900

THE TERMINATOR 69900
T.M.N.T. II 49900
UMS II 79900
VOLFIED 29900
W.BEAMISH 99900
WILD WHEELS 29900
WRATH O.T.DEM. 69900
WRESTLING WWF 49900

IBM SIMUL. BUDGET

AFT II 29900
IRON LORD 29900

IBM SIMULAZIONE

A-10 TANK KILLER 79900
B.A.T. 59900
BIG BUSINESS 49900
C. OF DR.BRAIN 99900
CHESSPLAY 2150 59900
COMMAND HQ 79900
DINOWARS 49900
NO GREAT GLORY 69900
EYE O.T.BEHOLD 69900
FALCON 3 99900
F117A NIGHTHA 89900

F14 TOMCAT 59900
F15 STRIKE E.2 89900
F15 2 SCENAR D. 49900
F19 STEALTH F. 99900
F29 RETALIATOR 59900
GATEWAY S.F. 69900
GUNSHIP 2000 89900
JETFIGHTER II 79900
KING'S Q. VER.IT 99900

CD TV

CD TV TITLES

AMERICAN VISTA 109000
BASKETBALL 69000
BATTLE CHESS 69000
CASE CAUT.COND. 69000
DEFENDER OF C. 99000
FALCON 115000
FANTASTIC VOYAG 59000
FRED FISH COLL. 79000
GRETZKY HOCKEY 69000
HORSE RACING 69000
HOUND OF BASKET. 59000
LEMMINGS 57000
NINJA HIGHT SCH. 59000
OVERDRIVE 59000
POWER PINBALL 59000
XENON 2 77000

L. 1.150.000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731001

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga L. 49.900

GAMES machine

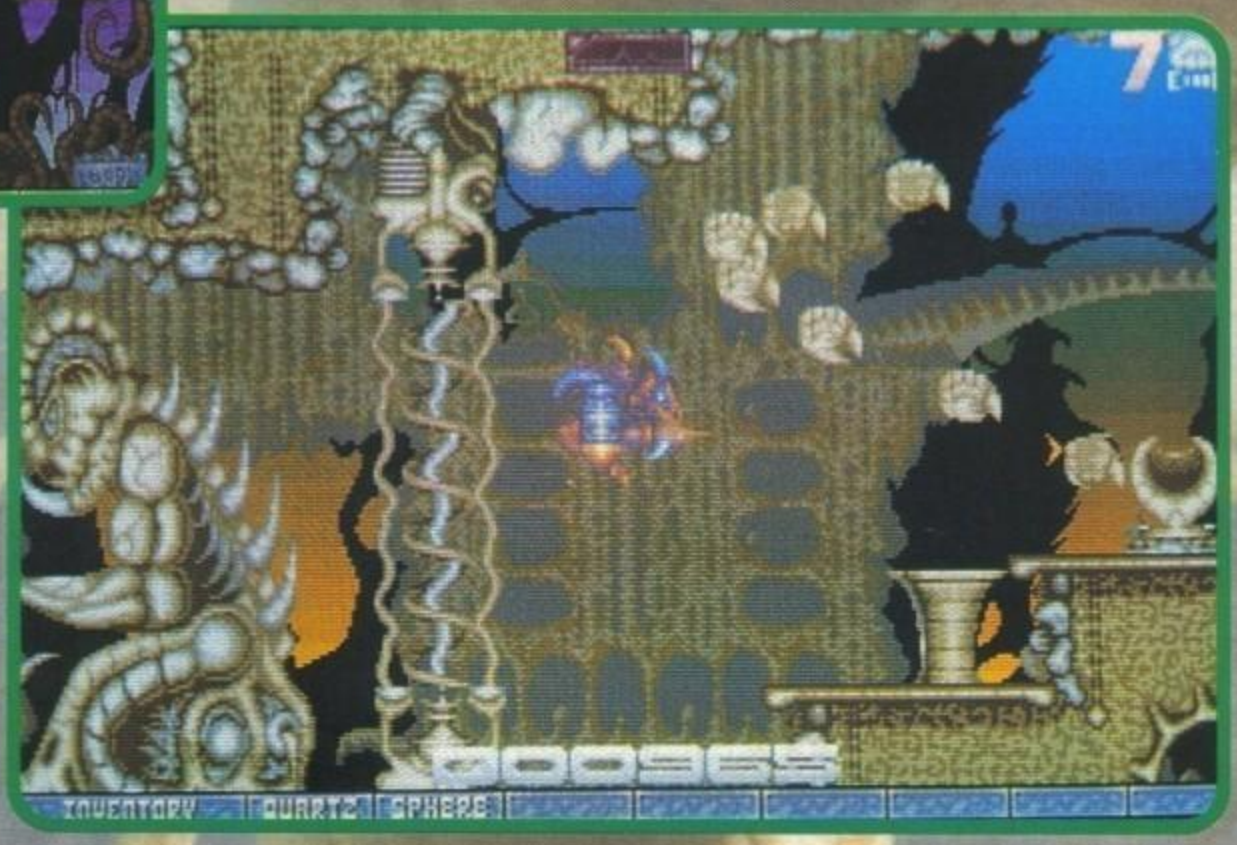
STAR PLAYER

Dopo il fantastico Leander e in attesa dello sconcertante Agony la Psygnosis ritorna con un altro dei suoi attesi capolavori, lunga vita a loro!

ORK

Circa, più o meno quasi, quattromila anni fa, e cioè precisamente nel 3612 d.C. (?) uno dei più noti eroi dell'epoca diede al mondo un figlio (va beh! Ma a noi che ce frega???). Chi era costui? ziata, anche lei trasformata in un essere deforme dal cattivone di turno (dell'epoca). Da questo, e dobbiamo dire non troppo felice, accoppiamento nacque quello che oggi viene universalmente riconosciuto l'essere più brutto mai apparso su un videogioco, e cioè Ork. Egli ebbe un'infanzia difficile, difatti dopo che sua padre portò a termine quella stramaledettissima missione, e cioè per chi non se lo ricordasse quella in cui lo scopo era di accoppare il fetuso del momento, sia il Capro che sua madre ritornarono ad essere delle comunissime persone dall'aspetto umanoide(?), mentre lui, poverello, fu costretto a rimanere

quel mostro che era, per l'eternità. Sua madre, se così si puo chiamare, lo abbandonò ancora in fasce al suo crudele destino, mentre suo padre, che non conobbe e probabilmente non conoscerà mai (magari all'interno di una futura compilation della Psygnosis, chi può dirlo? NdMax), era stato chiamato per un'altra avventura: Shadow of the Beast II, ma questa è un'altra storia... Tornando a noi, Ork fu allevato come servo da un mercante, il quale, l'infamone, oltre che sfruttarlo per i lavori più crudeli e sporchi, fin dagli albori della sua misera esistenza, lo usava anche come attrazione turistica, si, insomma, come fenomeno da circo. Egli subì una quantità di angherie e soprusi da far sembrare Fantozzi un uomo estremamente fortunato. Non ebbe né amici con cui giocare né persone o animali con cui parlare o confidarsi. La sua giornata tipo era strutturata in questo modo: mattina, ore quattro, sveglia, niente colazione, subito in giro per le foreste a cacciare e raccogliere legna: ritorno previsto per le sei a.m., preparare la colazione al padrone, quindi lavare i piatti, sistemare la roulotte e attaccarsi a quest'ultima come



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

animale da traino; raggiunta la nuova località sistemazione della roulotte e preparazione del pranzo; nel primo pomeriggio manutenzione delle armi e della merce, quindi sistemazione del baracchino delle vendite, dare la sveglia al padrone che nel frattempo si faceva il solito pisolino del dopo-pranzo e quindi fare da giullare per attirare l'attenzione dei passanti; la serata tipica è meglio che non ve la racconti per non angosciarvi l'esistenza e per non spingervi al suicidio, quindi passo oltre (per certi versi è la parodia della vita del caporedattore... NdMax)... Questa vita continuò per ben quattordici lunghi miseri anni, ma un bel giorno il vostro infido padrone morì di infarto (si vede che la vostra cura al colesterolo ha funzionato) e vi lasciò la sua immensa(?) eredità. Da quel giorno cominciò un nuovo periodo di crudeltà e di vita da mostro, infatti nel frattempo era salito al potere un nuovo dittatore, di nome Roul, il quale per attirare le tasse e le imposte varie mandava in giro il suo esercito a far danno dovunque. Un bel dì, il suddetto esercito venne a farvi visita e siccome avevate avuto la brillante idea di rifiutarvi di pagare tasse, imposte, etc. etc., assi vi avevano demolito roulotte, montacarichi(?), materiale di scena, etc.

vita a dir poco superba, ci fu un'invasione aliena (ma che è?!? Vengono tutti insieme?) e questi brutti cosi, giusto per farvi un dispettuccio, vi rapirono la fidanzata per farci degli esperimenti di vivisezione (no, a questo punto è veramente troppo, va bene sfigati, ma qui si esagera! NdMax). Dopo esservi infiltrato nella loro astronave ed essere riusciti a mettere in salvo Orkette, siete, purtroppo, rimasti imprigionati in alcuni strani labirinti probabilmente su un altro mondo o in un'altra dimensione. Ed è a questo punto che entrate in gioco voi, cari affezionati videogiocatori, smanettoni incalliti, lo scopo della vostra missione è riuscire a

tornare a casa sani e salvi, sperando che nel frattempo Orkette non si sia fatta un'altra famiglia...

Emanuele Scichilone

Amiga

Graficamente e tecnicamente Ork ricorda parecchio i due Beast, e questo non potrebbe non essere già un più che valido punto di partenza. Nonostante il gioco sia stato infatti realizzato dal team W.J.S (già autore di Baal e Anarchy), la meticolosa ricerca dei minimi particolari grafici, alcune scelte di colore e soprattutto uno scrolling a tre livelli di parallasse assolutamente perfetto ci fanno tornare alla memoria i due capolavori dei Reflections. La velocità di 50 frames al secondo, la risoluzione a tutto schermo, e alieni dalle dimensioni che superano quello dello schermo (!), servono già da sole a giustificare ulteriormente la precedente affermazione. Per quanto riguarda invece lo schema di gioco dobbiamo segnalare un netto progresso, si tratta infatti di un impegnativo arcade-adventure, con una miriade di enigmi da risolvere e una discreta interazione con i fondali (vi segnalo la possibilità di collegarvi con alcuni terminali e soprattutto quella di trovare del carburante per il vostro jet-pack in modo da poter svolazzare per i livelli piuttosto che procedere a piedi). Un altro centro Psygnosis.

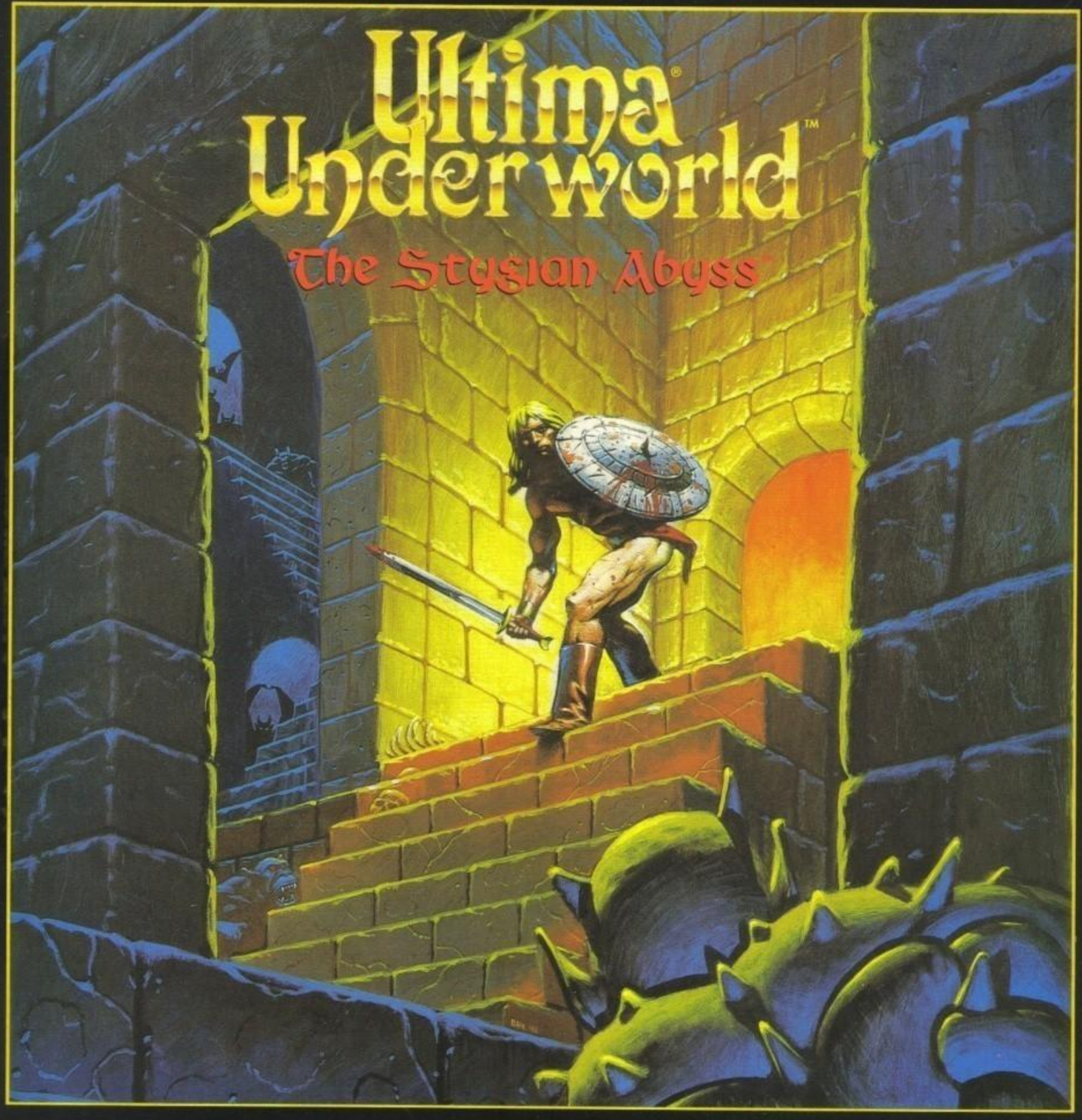
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 90%

etc. e perciò vi siete ritrovati da soli, senza casa, senza soldi, sì, insomma, senza niente. Da quel momento avete cominciato a girare senza meta e senza scopo non sapendo, infatti, cosa fare per poter passare il tempo. Di conseguenza vi siete ritirati nei boschi per vivere in solitudine ed in pace, evitando se possibile gli incontri ravvicinati del terzo tipo con l'esercito di Roul. Dopo alcuni mesi di vita in solitudine venne la svolta, vi capitò incredibilmente di incontrare un altro essere della vostra stessa specie e, guarda caso, siccome Dio li fa e poi li accoppia, quest'altro essere era del sesso opposto, ovvero una femminuccia. Voi, a questo punto, cosa vi aspettereste? Che tutti vissero felici e contenti? No, vero? Infatti, dopo un paio di anni di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il primo gioco di azione-fantasy con labirinti tridimensionali a movimento costante!

Non smettere di camminare, nuotare, saltare o lottare in questa epica realtà virtuale.

Ogni muro, precipizio, ponte, oggetto o personaggio all'interno del castello è accuratamente modellato in uno spazio tridimensionale!

Guardati attentamente intorno per trovare indizi, risolvere puzzle, evitare trappole e combattere contro spaventosi mostri.

Molti giochi devono essere giocati per comprendere la loro maestosità e "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" è uno di essi.

Non crederai ai tuoi occhi

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

ORIGIN™
We create worlds™

Distributed by
MINDSCAPE INTERNATIONAL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CENTAUR per Amiga L. 59.900

fantastic voyage

Siete degli studiosi del corpo umano? Allora girate pagina, è meglio. Se al contrario avete solo vagamente l'idea di cosa sia un globulo bianco, o una piastrina, questo gioco vi permetterà di saperne un poco di più, solo a livello grafico, senza studiare.

La storia è ambientata qualche anno fa, più precisamente alla fine degli anni '60, quando la guerra fredda tra le due superpotenze USA e URSS era agli estremi. La corsa agli armamenti era più che mai viva, e un progetto particolare stava nascendo: la miniaturizzazione. Questa tecnica avrebbe permesso di spostare facilmente gli eserciti da un continenta all'altro, ma lo studio era ancora agli inizi. Sia americani che sovietici (di questi ultimi non avevamo notizie certe), dopo innumerevoli tentativi, riuscirono a rimpicciolire oggetti, solo che questi ultimi dopo poche decine di minuti riassumevano le sembianze iniziali. Uno scenziato cecoslovacco, Jan Benes, perfeziona questa tecnica, ma quando è sul punto di terminare il suo progetto subisce un'attentato da parte dei sovietici e rischia la morte prematura. Il problema principale è quello di un grumo di sangue che giace nel suo cervello. I servizi segreti americani decidono di tentare l'impossibile: usare le loro conoscenze per rimpic-ciolire una navicella con a bordo un equipaggio di medici e scienziati, iniettarla nel suo corpo e provare a distruggere il grumo maligno con un raggio laser dall'interno del suo organismo in fin di vita.

Il tuo scopo è proprio quello di pilotare la navicella dal punto dell'iniezione, fino al cervello assicurando il successo del progetto americano. Non sarà facile, comunque, essendo solo un gioco, ci possiamo anche provare.

Fantastic Voyage, come forse avete già capito, è basato su un film del 1966 che se ve lo siete perso, correte in videoteca perche molto interessante. Il gioco è composto in tre livelli di difficoltà (cambia solo la nostra energia... bello sforzo) ambientati tutti all'interno nel corpo dello scienziato, durante il vostro lungo e complicato viaggio farete ben presto conoscenza della moltitudine di micidiali anticorpi, batteri, villi intestinali e via dicendo che comunemente proteggono il nostro organismo da ogni elemento esterno... Voi compreso.

Massimiliano Pescatori

Amiga

Fantastic Voyage è uno shoot'em up bidirezionale di discreta qualità; la navicella si muove fluidamente in un fondale di particolare effetto, anche se appena iniziamo il gioco si può subito notare un errore: il Proteus, infatti, si avvicina troppo ai bordi dello schermo, impedendoci così una pronta reazione alla comparsa dei vari anticorpi. Un appunto positivo all'introduzione decisamente d'impatto e soprattutto all'eccellente atmosfera che avvolge fin dall'inizio il giocatore all'interno delle cupe cavità arteriose. Un gioco nel complesso di discreta fattura, particolarmente impegnativo e per certi versi affascinante, ma sicuramente non uno di quelli che vi impegneranno notti intere.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DMI/HEX per Amiga L. 49.000

Il psychedelico informatico per eccellenza sta per incenerire i vostri monitor. Se ne consiglia la visione (e/o utilizzo) ad un pubblico di soli adulti. Non giocateci a stomaco vuoto e sopratutto agitatelo bene prima dell'uso. Sperando che i vostri neuroni reggano vi auguriamo buona fortuna.

TOP BANANA

Generalmente si dovrebbe iniziare una recensione parlando della trama di un gioco. Top Banana non è, però, un gioco comune. Per farvi capire quanto intendo mi basterà parlarvi delle musiche randomizzate (cioè puramente casuali) ottenute mixando rumori di macchine industriali e campionamenti acidi; oppure dei bonus che muggiscono quando li raccogliete (che oltretutto non sono nemmeno mucche vere, ma programmatori della Hex).

Nonostante il Game Designer di questo gioco sia stato portato via dalla Neuro mentre cercava di cantare Yellow Submarine suonando una chitarra annodata e rimbalzando sul naso, tutto questo disgraziato evento succede perché il nostro mondo è minacciato dalla stupidità umana. Ogni giorno, infatti, migliaia di ettari di foreste pluviali vengono distrutti senza il minimo scrupolo, radiazioni emesse da scorie nucleari contaminano il cielo, la terra ed il mare (hhheeehhhh!).

Il mondo (è rotondo)(parlando di un gioco psychedeliko anche noi siamo skyzzhati di testha!... NdAM) ha bisogno di un nuovo equilibrio e sarete voi a ristabilirlo attraverso le buone azioni. Allo scopo verrete investiti di un grande potere: il potere dell'amore (ditemi che salta fuori pure Moana e vi mando a recensire budget fino alla fine dell'anno! NdMax). Lo noterete anche nel gioco, poiché colpirete i vostri nemici con affettuose quanto pesanti cuorate. Sparpagliando amore farete dissolvere i vostri nemici o addirittura essi cominceranno ad aiutarvi (cosa che, guardando la bellezza della protagonista, ci crea non poche perplessità).

Sarete così in grado di purificare le piogge acide, salvare le foreste, far moltiplicare i panda ed altre belle cose. Se riuscirete avrete dimostrato la vostra abilità e coraggio nel mondo materiale (?) e vi sarà offerta allora la possibilità di cercare ulteriore saggezza nella fuga mentale (per la serie: Chi ha scritto la trama era più fuori di testa di me). Qui combatterete con gli elementi della vostra immaginazione: sogni, incubi, paure nascoste e ricordi.

Top Banana è composto da quattro mondi separati suddivisi in tre livelli, nei quali ovviamente la difficolta aumenta. Lo scopo del gioco è di raggiungere lo "stato di Top Banana" (testuali parole del manuale)(Caro Giovanni, ho letto la recensione di Big Run, prima di tornare dal tuo trip locale mandami pure una cartolina... NdMax). Dovrete saltare di piattaforma in piattaforma in quella che è, forse, l'impostazione più scomoda da dare ad un platform: si va verso l'alto inseguiti dall'acqua che sale, alla Rainbow Island.

Lo schermo si muove su tre livelli di parallasse con un notevole effetto 3D. Vi renderete conto della profondità dello schermo quando, mentre giocate, la finestra di gioco si sposterà in giro unicamente per darvi fastidio.

Questo gioco è caratterizzato dalla presenza ovunque di una quantità incredibile di bonus muggenti. Ma al fine di risparmiare tempo e vite dovrete evitare di prenderne molti.

I nemici che incontrerete, tutti rigorosamente digitalizzati, come molte altre cose di questo gioco, sono veramente incomprensibili. Come accennato in precedenza, al fine di raggiungere lo stato finale di "Top Banana", dovrete percorrere quattro mondi di cui ultimo quello del viaggio mentale. I mondi sono rispettivamente: la foresta pluviale, la città, il tempio ed il viaggio mentale nel quale la vostra mente turbina nell'hip-house psychedelico...

Giovanni Papandrea & Alberto Ferrara

Amiga

Penso che Top Banana potrà piacere parecchio fans dell'acid tecno. Più che d'innanzi ad un videogame, a mio avviso ci troviamo di fronte ad una video drug.

La presentazione del gioco ha, infatti, effetti non ben definiti sul sistema nervoso centrale. Un incredibile flusso di immagini a livello subliminale e suoni martellanti ed incomprensibili caratterizzano la intro di cui stiamo parlando.

Gioco Indubbiamente molto innovativo, anche se l'impostazione troppo quella di Rainbow Island.

La giocabilità non è eccessiva, anche perché, se non volete impazzire, non giocherete molto a questo gioco. La grafica, confusa e caotica nonché cromaticamente confusa, dà un senso di malessere. Persino le scritte sfavillano in maniera pericolosa; ma dopotutto credo che sia esattamente questo quello che si chiedeva dal gioco.

Mandate a letto i bambini prima di giocarci.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Dunque, dunque, devo proprio ammettere che la mole di lettere e fax di questo mese è stata veramente impressionante, anche se a dire il vero non è che i contenuti si siano dimostrati all'altezza. Non prendetela come un affronto personale, ma non credo che sia particolarmente difficile inviare centinaia di codici di Lemmings (indubbiamente piratato, visto che l'originale è uscito ben dopo la data di spedizione delle vostre lettere (tutto questo nonostante siano ricorrenti frasi del tipo "che bel gioco... Sono subito corso a cercare l'originale in qualche negozio... E poi l'ho finito tutto d'un fiato..."(Come se fosse possibile... Evidentemente doveva essere anche megatrainer))), al limite laborioso, ma difficile (oltre che soddisfacente) sicuramente no; insomma, anche questa volta i trucchi migliori ho dovuto cercarli da me. Non che la cosa mi dispiaccia più di tanto, dopotutto sono qui anche per questo, e devo riconoscere che le varie case collaborano gentilmente, ma un po' di impegno da parte vostra certo non guasterebbe (i migliori complimenti, ad esempio, a Andrea Ricca per avere finito Killing Cloud). Conclusa questa breve predica che mi auguro possa sferzare il vostro orgoglio di videogiocatori feriti passiamo ad introdurre un nuovo appuntamento coi tips, per questo mese più ricco che mai. Accogliendo infatti le vostre pressanti richieste di uno spazio maggiore per questa seguitissima rubrica, abbiamo deciso di dedicarle in questo numero ben otto pagine complessive contenenti un sacco di cheat e codici, due soluzioni di giochi ancora attualissimi come l'eclettico Another World e l'affascinante Fascination e quella di un vecchio tormentone come Zombi. Prima di chiudere questo mio cappello, per certi versi decisamente polemico, devo purtroppo ripetere ancora una volta come l'unico trucco funzionante per Leander (visto che le telefonate continuano ad arrivare e adesso anche le lettere (ho proprio fra le mani quella di un gruppo di ragazzi di Torino)); per poter uscire vivi dalla caverna del quarto mondo del primo livello c'è solo un metodo: comprare l'originale!

OH NO! MORE LEMMINGS

Oh no! More Codes... Temevo che la calamità si sarebbe ripetuta... E infatti eccoli saltare fuori da tutte le parti (per non parlare poi di quelli di Another World che hanno letteralmente inondato la redazione); ma va bene lo stesso, volevate una citazione? Eccovi citati: Fulvio Spinazzola, Alessandro Pastorino, Fabio Bisio, Carlo Alberto Russo, Gianfranco Camera, Davide Pinazzini, Mirolamo Geraldini, Francesco Carrillo, Gianfranco Bertiboni, Santino Arcangelo, Antonio Di Micco, Claudio Nocera, Andrea Gorla, Caudio De Simone, Gianni Di Gennaro, Fabrizio Compagni, Simone Schiavo, Guido Garino, Salvatore Gisini, Alberto Colombella, Marco Miroli, Federico Fascinioni, Renzo Adatto, Patrizio Biffi, Silvio Arieti, Lorenzo Norreri, Gianfranco Labertoni, Andrea Cavati, Luca Raviolone, Marco Contefalso, Mico Rabiuto, Alessandro Rossini... E chissà quanti altri ancora il cui nome giace all'interno di una busta sperduta in qualche meandro dell'articolato sistema postale italiano.

TAME	CRAZY	WILD
1 - MAXMAXMAXM	1 - TFLCAHVFBD	1 - BEISULMJCR
2 - IIPTDNCCAS	2 - FLCIHTTGBK	2 - KHRUDMCKCP
3 - LRTDLCADAO	3 - LCCLWTFHMB	3 - MPUDMCCLCL
4 - RTDLCILEAH	4 - CIMTTFLIBR	4 - PUDOCIMMCE
5 - TDLCAHVFAQ	5 - CAHRUFLJBE	5 - UDOCCHVNCQ
6 - DLCIHVTGAJ	6 - KHSUFLCKBQ	6 - DMCIITUOCE
7 - LCALVTDHAG	7 - LRUFNCALBM	7 - MCALWUDPCD
8 - CILVTDLIAP	8 - RUFLCILMBD	8 - CILVUDMQCL
9 - CAHRUDLJAR	9 - WNHCEHWNBH	9 - CAHRTFMBDO
10 - IHRUDLCKAK	10 - FLCIHWUOBG	10 - KHRTFMCCDJ
11 - MRWDHCALAG	11 - LCAMTUGPBS	11 - LRVNICGDDQ
12 - RUDLCILMAQ	12 - CMLTUFHQBJ	12 - PTFMCKMEDO
13 - UDLCAHVNAJ	13 - CGHQTDMBCQ	13 - VNICAHVFDM
14 - DLCIHVUOAS	14 - IHRTDMCCCE	14 - NICOIVVGDM
15 - LCALVUDPAP	15 - LPTDMCCDCR	15 - MCCLTPFHDM
16 - CILVUDLQAI	16 - PTDMCKLECK	16 - CKLTTFMIDF
17 - CAHRTFLBBL	17 - TDMCAHVFCD	17 - CCHRQFMJDJ
18 - IHRTFLCCBE	18 - DMCIITTGCL	18 - KHSUFMCKDD
19 - LRTFLCADBR	19 - ICAMVVLHCQ	19 - MRUNICELDG
20 - RTFLCILEBK	20 - CIMTTDMICR	20 - PUFMCKMMDH

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WIKED	HAVOC
1 - UFMCAHUNDO	1 - GAHRVFLBFF
2 - NICOHTUODH	2 - IIRVNLFCFG
3 - OCCLVUFPDJ	3 - MPTNHGADFM
4 - CKLVUGMQDR	4 - RWNLGIMEFN
5 - FCHRVLLBEL	5 - TFLGAHVFFL
6 - IHRTELGCEK	6 - NLGMITVGFR
7 - LRTDLGADEG	7 - LGAMVVNHFM
8 - PTDLGMLEER	8 - GMMTVNNIFH
9 - TDLGAHTFEG	9 - GAIRWNLJFH
10 - ELGKHTTGES	10 - IIRWNLGKFQ
11 - LGCMVVMHEM	11 - MRWNLFALFM
12 - GKMVVLLIEE	12 - RWNLFIMMFF
13 - FAIRWLLJED	13 - WNLFAIVNFO
14 - IIRWLLFKEM	14 - NLFIIVWOFH
15 - MRWLLFALEJ	15 - LFAMVWNPFE
16 - RWLLGIMMED	16 - GIMVUNLQFM
17 - WLHFAITNEF	17 - GAIRVLMBGO
18 - LHGHTUOEN	18 - IIRVLMFCGG
19 - LFELTWDPEK	19 - LRVVMGADGL
20 - GIMVWLLQEL	20 - RVLMFIMEGM

RODLAND

Secondo il mio avviso questo della Storm è une dei migliori platform dell'anno, meritevole quindi d'essere giocato fino in fondo; se però volete proprio completarlo senza troppa difficoltà non dovete far altro che mettere il gioco in pausa, premere cinque volte il tasto HELP, un cuoricino dovrebbe allora comparire accanto al punteggio, ottenendo così le vite infinite, premendo invece la sbarra si passa di livello.

THE SIMPSONS

Non si può certo dire che il vecchio Bart abbia ricevuto un gran bel trattamento da una conversione nel complesso decisamente scialba. Per agevolarvi nella vostra battaglia ai bizzarri alieni mutanti provate a digitare COWABUNGA (non è uno scherzo!) nella schermata dei titoli, quella con la famigliola intera davanti alla televisione.

TERMINATOR II

Con ogni probabilità una delle licenze cinematografiche peggio utilizzate di tutti i tempi, un vero peccato perché la Ocean avrebbe potuto realizzarne un grandissimo best-seller (vedi Batman). Per superare i vari livelli non dovete far altro che mettere il gioco in pausa, premere in successione tutti i tasti funzione da F1 a F10 e quindi il pulsante di fuoco, a questo punto con una semplice pressione del tasto ESC potrete superare tutte le fasi senza alcuna difficoltà, gustandovi anche le varie scene digitalizzate direttamente dal film che rappresentano, probabilmente, la parte più interessante dell'intera realizzazione.

TOTAL RECALL

Rimaniamo sempre in compagnia del possente Swarzy per ricordarvi i due cheat di un'altra conversione Ocean che di certo non brilla per originalità. Nella schermata iniziale dovete digitare LISTEN TO THE WHALES, lo schermo dovrebbe flippare e il vostro muscoloso personaggio ricevere energia infinita, per quanto riguarda invece le sezioni di guida il codice è JIMMY HENDRIX.

BATTLE ISLE

Ecco la lista dei codici per tutti i livelli, compresi quelli a due giocatori (in modo da ovviare all'inconveniente cui facevano riferimento i Baldaccini nella recensione, sempre che non fosse un difetto della nostra sola versione).

Livello 1: CONRA/FIRST
Livello 2: PHASE/GHOST
Livello 3: EXOTY/GAMMA
Livello 4: MOUNT/MARSS
Livello 5: FIGHT/EAGLE
Livello 6: RUSTY/METAN
Livello 7: FIFTH/FOTON
Livello 8: VESUV/POLAR
Livello 9: MAGIC/TIGER
Livello 10: SPACE/SNAKE
Livello 11: VALEY/ZENIT
Livello 12: TESTY/DONNN
Livello 13: TERRA/VESTA
Livello 14: SLAVE/OXXID
Livello 15: NEVER/DEMON
Livello 16: RIVER/GIANT

ALIEN BREED

Vi abbiamo chiesto i codici? ...Ed ecco a voi i codici! Cosa? Mi dite che non ci sono codici in questo gioco? He, he, he, è quello che pensavo anch'io prima che quella belva scatenata massacratrice di alieni che risponde al nome Alessandro Torricelli non ci ha inviato una serie di frasi per aiutarvi nella vostra missione di ripulitura spaziale: tutto quello che dovete fare è arrivare (vivi s'intende) al secondo livello, inserirvi nel computer che si trova proprio sotto alla locazione dell'ascensore e digitare una o più delle seguenti frasi con tanto di spazi per ottenere interessanti risultati:

I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS. Verrete spediti direttamente al terzo livello.

ALIENS ARE FAGGOTS. Indebolirà parzialmente gli alieni ed in più vi darà energia infinita ed immunità perenne (finalmente!).

PUFFNUTS MODE. Rallenterà parecchio la velocità di movimento degli alieni.

IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD. Renderà gli alieni estremamente deboli e facili da eliminare.

PISSED AS A FART. Vi darà la possibilità di provare l'ebbrezza di giocare da ubriaco....

PITBULLS ON THE LOOSE. Farà diventare gli alieni pericolosi come dei Pitbull Terrier!

BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS. Farà muovere gli alieni UN PO' piu velocemente....

THE IRAQIS MADE THE WEAPONS. Vi darà la possibilità di provare l'efficacia delle armi irachene.

BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE. Tutti gli alieni scapperanno da voi letteralmente terrorizzati!

SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED. Questa non ve la dico, provare per credere!

Se poi siete particolarmente scatenati, potete provare ad inserire anche una delle seguenti parole che comunque non interferiranno col gioco vero e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

proprio:GAMESX, SPADGE, LEEDS, LIVERPOOL, NEWCASTLE, BROWN, GALLUP. Dopo tutti questi trucchetti, vorrei cogliere l'occasione per ringraziare Federico Falletti per averci mandato alcuni consigli su come affrontare i diversi livelli di gioco: lo ringraziamo vivamente per il pensiero alquanto gentile, ma credo che sia meglio lasciar scoprire le oscure trame del gioco a voi baldi lettori che, con l'aiuto delle pass-words appena citate, non dovreste trovarvi in grossi problemi nel riuscire ad arrivare alla bellissima sequenza finale. Auguri e... BUON MASSACRO!

FULL CONTACT

Visto tutto quello che è saltato fuori da Alien Breed occupiamoci anche del primo gioco dei Team 17, in questo caso di cose da dire non ce ne sono poi tante, ma tutto sommato anche una sola può essere più che sufficiente; per sconfiggere qualsiasi avversario è sufficiente premere in successione i seguenti tasti: QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM, evitando accuratamente la S che inserisce invece la "moviola".

ARMOUR GEDDON

Uno degli indimenticabili capolavori firmati Psygnosis ed anche uno dei giochi in assoluto più difficile da portare a termine; non c'è nulla da obiettare, un bel cheat mode viene proprio comodo. Per attivarlo dovete accedere al Message Screen, posizionare il puntatore sulla prima lettera della scritta DAY 1, tenere premuto il tasto ESC e il pulsante sinistro del mouse; la scritta YOU WOULDN'T LET IT LIE dovrebbe confermare che tutto è a posto, per disattivarlo bisogno ripetere lo stesso procedimento con il puntatore posizionato sulla prima lettera della precedente frase. Soddisfatti? Bene, ma ancora non è tutto! All'interno di Armour Geddon è contenuto anche un misterioso editor che vi consentirà di modificare ogni oggetto presente nel gioco; per accedervi dovete tornare al menu principale, posizionare il puntatore del mouse nell'angolo in alto a sinistra, premere il pulsante sinistro e quindi lo SHIFT sulla tastiera (di sinistra). A questo punto dovrebbe comparire uno linea bianca in mezzo allo schermo nero, con i tasti cursori si scelgono gli oggetti, con F9 e F10 potrete zoomare a vostro piacimento mentre con i tasti 7 e 8 del tastierino numerico sarete in grado di ruotarli, tutto il resto sarà compito vostro scoprirlo.

SPINDIZZY WORLD

Ricordate il divertente gioco dell'Activision? Anche in questo caso esiste un editor, e anche in questo caso il suo funzionamento risulta abbastanza complesso; in ogni caso per attivarlo dovete arrivare alla schermata che rappresenta il sistema solare che state affrontando e quindi digitare Edit (attenzione: solo la E deve essere maiuscola). Dovrebbe allora comparire una scritta preliminare che vi permetterà di accedere all'editor, con il tasto Help verranno inoltre rappresentate le istruzioni principali, oltre non posso proprio dirvi.

WHIRLWIND SNOOKER

A dire il vero non è che si tratta di un vero cheat-mode, quanto invece di un metodo praticamente infallibile per uscire sconfitti dall'incontro con il già praticamente imbattibile Jimmy. Accedete al menu dei Trick Shot e quindi premete in successione F7, F4 e F1; a questo punto dovreste sentire un doppio rimbalzo e quindi potrete sfidare il campione... Rimboccatevi le maniche, sarà meglio!

OPERATION STEALTH

Rispondo al problema posto da Fulvio di Genova, Cristiano Matera e gli amici Paolo e Teo (mi sembra di averne già parlato, ma non ne sono sicuro). Arrivati alla fine, quando siete appesi all'elicottero, dovete utilizzare il tensore elastico che avevate trovato su di un alga il fondo al mare: il gioco è fatto!

FUTURE WARS

Passiamo anche al problema di Paola Blesio che è rimasta incastrata nella stanza della fotocopiatrice (anche in questo caso mi sembra di averne già parlato, ma probabilmente mi confondo con una delle innumerevoli telefonate). Utilizzate il pacco di carta che avevate trovato nell'armadietto sull'apertura, premete il tasto verde (al limite salvate qui il gioco, che è meglio...); quindi premete il tasto rosso e prendete velocemente i documenti che risputa la macchina, correte verso il fascio luminoso e... buon viaggio! (E sei solo all'inizio!).

SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA e P.C.
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN ALTRO MONDO, UN'ALTRA SOLUZIONE...

Cosa fareste se un giorno, mentre state tranquillamente giocando col vostro computer, il monitor fosse colpito da un fulmine trasportandovi così improvvisamente in un'altra dimensione, in un altro tempo e (non lo avreste mai detto vero?) addirittura in un altro mondo? Sicuramente se ciò capitasse ai nostri "pluri-amati" caporedattori, la nostra vita non avrebbe più senso (cioè non avrebbe più senso farci un mazzo così come redattori, per cui prenderemmo il loro posto godendoci il dolce far niente!)(sono le 3:25 di notte, la Juve ha pareggiato con il Milan, ho appena intravisto la partita e devo ancora finire di correggere i testi... NdMax); purtroppo, come sempre accade, queste brutte cose capitano immancabilmente alle persone sbagliate (cioè voi), e se così doveste trovarvi particolarmente inguaiati tra vermastri, pantere, pantegane bionde e un sacco di alieni assai poco delicati, vi potrebbe essere utile leggere attentamente questa soluzione, specialmente se, più che in un altro mondo, voi vi ritrovaste in un ANOTHER WORLD... Scherzi a parte, di fronte all'ultimo capolavoro della Delphine, non ci sembrava giusto riportare soltanto i codici, poiché il vero fascino non è vedere la fine del gioco, ma finirlo poco a poco, così abbiamo prontamente aspettato l'arrivo di una soluzione completa e non abbiamo perso tempo per mostrarvi cosa fare, come farlo ed anche il perché (?!?). I ringraziamenti vanno principalmente a Lorenzo Fabbri, che ci ha spedito per primo la soluzione via Fax, ad Emilio Sciarra, che ce l'ha mandata su disco (grazie mille, ma purtroppo è arrivata troppo tardi (due ore a batterla sul C1-Text!!!)), a Claudio Caldarella, Paolo e Luigi D'Angelo, Luca Volpone, Lorenzo Seguiti, Tankard di Trieste (!?!), Fulvio Spinazzola, Mauro Maltesi, Alessandro "Red Phase" Vecchi, Nicola Biscandi, Massimiliano Brunazzi, Alessio Di Leonardo, Alessio Feci, Alessandro Gressi, Francesco Scoppa, Marco Chirico, Guglielmo Velo, Henry Vigo (Andrea-Stefano-Diego?!?), Edoardo Napolitani, Valerio & Alessio (senza cognome!), Marco Pinto e Camillo Testa che ci hanno mandato i codici, ed al nostro neorecensore Marco Ernst che, dopo aver recensito il gioco, è stato così preso da finirlo in 4+4=8 (leggasi quattro e quattro otto) fornendoci a sua volta codici e soluzione. Grazie a tutti e... continuate a scriverci.

PREMESSA: questo gioco, soprattutto a causa della libertà con cui potete affrontare i vari problemi, può essere finito in più di un modo ed è possibile eseguire le varie azioni in un ordine abbastanza elastico, per cui alcuni codici diversi sembrerebbero farvi ripartire dallo stesso punto; per evitare eccessive confusioni, vi ho scritto la soluzione più semplice e completa con i suoi specifici codici, ed alla fine ho riportato tutte le passwords di cui sono venuto in possesso.

Dopo la spettacolare introduzione, vi ritroverete insieme alla vostra scrivania in fondo ad un pozzo. (EDJI) Per prima cosa uscite dalla piscina senza farvi catturare dai tentacoli, andate a destra ed uccidete tutti i viscidi vermastri che strisciano per terra (non preoccupatevi dello scorpione, tanto è innocuo). Continuate verso destra ed eliminate di nuovo tutti gli animaletti (fate attenzione anche a quelli che cadono dal soffitto); nel quadro successivo, dopo aver fatto sei passi, vi apparirà davanti un grosso bestione alquanto affamato: correte il più veloce possibile verso sinistra, superate la piscina e nello schermo seguente saltate dallo spuntone attaccandovi alla liana. Aspettate che questa si spezzi, ed appena atterrati correte verso destra; qui due simpatici alieni faranno fuori la bestia, e non vi resta che salutare e lasciarvi catturare (Beh, non è che avete molte scelte...!). (HICI) Nella gabbia iniziate ad ondeggiare a destra ed a sinistra seguendo i movimenti del personaggio, fino a quando non atterrerete morbidamente su di una guardia; fate andare avanti il vostro compagno e prendete la pistola. Questa può essere utilizzata in tre distinti modi: premendo il pulsante rapidamente si sparerà un colpo singolo, tenendolo premuto più a lungo fino a quando non si forma una piccola palla davanti alla pistola per creare una barriera protettiva, e tenendo premuto finché si forma una grossa sfera di energia per il "Super-Raggio" che, oltre a sfondare porte e rocce, può distruggere anche una barriera protettiva. Seguite il vostro compagno verso destra ed uccidete tutti i nemici fino a quando egli riesce ad aprire la porta; appena ci è riuscito, scappate e salite sull'ascensore e scendete al piano terra (mi raccomando: tutti e due!). Andate a sinistra e sparate un colpo singolo sul muro per interrompere il flusso di energia, aspettate nuovamente il vostro compagno e salite al primo piano. Qui rompete la barriera con il super-raggio e, prima che il nemico sfondi i tre muri, correte a sinistra (i teletrasportatori si usano andandoci sopra\sotto ed indicando col joystick in giù\su), salite nuovamente con il teletrasportatore e camminate verso sinistra. Quando la porta si sarà chiusa, il fido compagno vi aprirà una botola in cui vi dovrete buttare dentro e rotolare fino a cadere a sinistra. (FLLD) Nei condotti rotolate a sinistra, a destra, ancora a destra, poi a sinistra ed infine a destra. (LIBC) Entrate nella stanza a sinistra per riavere la pistola carica, rompete le tre mura con il super-raggio e ricaricate nuovamente la pistola. Uscite all'aperto e fate fuori la guardia, procedete ancora a destra e mettetevi con piccoli passi sull'estremo del precipizio: da qui saltate in diagonale ed atterrerete su di un altro lembo di terra, dove dovrete aprirvi la strada nella roccia verso destra sempre con il super-raggio. (CCAL) Entrati nelle caverne, lasciatevi cadere nel buco a destra per due schermi di seguito, andate a destra e saltate gli spuntoni. Appena entrati nello schermo seguente, rimanete fermi fino a quando la grande roccia è caduta e subito dopo correte a destra fino al centro dello schermo, prendete il tempo ed evitate le due roccie. Nel quadro successivo, rimanete inizialmente fermi, calcolate i tempi per superare le due roccie, fermatevi nuovamente al centro e superate in corsa l'ultima; andate a destra correndo (solo così eviterete di sfamare la malefica pianta), e sempre correndo saltate anche la creatura per terra (se vi fermate vi papperanno!!!); le due successive creature superatele con due balzi da fermo, nello schermo seguente eliminate le piante penzolanti con tre super-raggiate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ed infine saltate le solite creature per terra con due salti (occhio a prendere bene la mira!). A destra saltate il fosso e l'ennesima creatura ed infine nel quadro successivo sfondate il muro con il solito super-sparo. (EDIL) Tornate indietro di quattro schermi, al quinto salite sulla strada superiore e nel quadro successivo salite fino in cima, giratevi e sparate all'uccello. Andate subito verso sinistra ed aspettate che l'uccello cada nelle grinfie della pianta carnivora, dopo di che saltate diagonalmente dal ciglio sulla stalattite (o stalagmite? Bah!) ed andate in alto fino a quando il vostro personaggio non si blocca. Ripetete questa operazione per tutte le stalattiti, saltate nel quadro successivo, andate fino all'estrema sinistra, scendete dalla roccia e sparate con un super-raggio alla base di questa per farla cadere. (FADK) Dopo di ciò salite al quadro superiore, andate a destra e saltate i pozzi del primo quadro e di quello successivo. Andate nuovamente a destra e rompete con il super-raggio il diaframma roccioso: l'acqua invaderà la grotta, per cui dovrete correre molto rapidamente verso sinistra, saltare il primo pozzo e nel quadro sucessivo saltare gli altri due in corsa (tenete il joystick indicato in diagonale ancor prima che compaia lo schermo); fatto questo, andate velocemente a sinistra e saltate nuovamente il fosso per mettervi sull'estrema sinistra dove c'è una sorta di piedistallo: la pressione dell'acqua vi sparerà in alto dandovi la possibilità di arrivare al quadro superiore. Continuate verso destra fino al muro, sfondatelo come sempre, salite le scale e correte verso destra superando la cascata ormai prosciugata. (KCIJ) Qui vi ritroverete sopra al vostro compagno che è rimasto chiuso in un cunicolo: andate velocemente verso destra scendete la scala con un salto ed eliminate la guardia che vi si parerà davanti. Nel quadro successivo, saltate le scale ed andate a destra, fate due passi, costruitevi una barriera ed avanzate ancora un passo per far aprire la porta: appena la guardia vi tira la bomba, fate due passi indietro affinché la porta si richiudi, così che la granata rimbalzerà incenerendo il nemico. Rompete il muro ed a destra ricaricate l'arma usando il teletrasportatore, tornate nuovamente indietro fino alle scale, scendete fino a terra ed andate a sinistra; qui uccidete la guardia, continuate in quella direzione, salite le scale fino in cima, giratevi e fate cadere il lampadario con un colpo singolo, liberando così il vostro compagno. Andate nuovamente a destra per due quadri, dopo di che una guardia vi fermerà con un diretto al mento; quando riprenderete i sensi, schiacciate ripetutamente il tasto, correte verso la pistola, abbassatevi, rotolate ed eliminate la guardia (vi assicuro che è molto più semplice da fare che da scrivere!). Adesso andate a destra ed arrivati alla vetrata createvi una barriera di dietro ed una davanti: fate un altro passo verso destra e sarete attaccati contemporaneamente da due nemici: prima di tutto fate fuori quello di dietro, poiché è il più vicino, distruggendo la sua barriera con un super-raggio ed eliminandolo con un colpo diretto, e poi sistemate analogamente quello di destra. (ICAH) Fatto questo vi ritroverete davanti ad una piscina, in cui vi dovrete immergervi fino in fondo e poi a sinistra; al secondo quadro salite nel secondo tunnel per riprendere fiato e scendete parallelamente in basso, andate a destra, uscite dall'acqua e sparate sulla riga azzurra per disinserire l'allarme. (LAEA) Tornate indietro fino alla superficie della piscina (questa volta non è necessario fermarvi a respirare) uscite ed andate a destra (se verrete uccisi qui, cosa alquanto provabile, non sarà comunque necessario ritornare nella piscina una seconda volta). Ad aspettarvi ci sarà una guardia pronta a spararvi: voi dovrete correre fino al lampadario, abbassarvi per far passare il raggio di energia, camminare ancora un po' per mettere la pistola al di là della barriera e far fuori finalmente il nemico; non preoccupatevi delle bombe, poiché si caricano sotto il lampadario e spente non vi uccideranno. Questa guardia può essere uccisa anche tornando indietro fino al punto in cui avete ricaricato l'arma l'ultima volta, dirigendovi a destra e sparando al lampadario appeso al momento giusto, ma, come dicono in Conan, questa è un'altra storia.... (LALD) Andate a destra e lasciatevi cadere nel buco e non appena sarete atterrati sparate un super-raggio a destra ed iniziate a scappare nella stessa direzione (ben presto scoprirete il perché): nella vostra fuga le porte si apriranno e si chiuderanno alle vostre spalle come degli scudi, e quando arriverete all'ultimo schermo, giratevi, fate una barriera e cominciate ad eliminare un po' di guardie. Dopo circa dieci secondi, si aprirà una botola sul soffitto, e quando il vostro amico abbasserà la mano, andateci sotto e spostate il joystick verso l'alto per essere trasportati nello schermo superiore. (KJIA) Qui correte verso destra nel carro armato spaziale, uscite nell'arena ed iniziate a premere tutti i pulsanti a caso fino a quando non ne apparirà uno rosso; a questo punto non dovrete fare altro che schiacciare quello a sinistra di quest'ultimo per esser letteralmente sparati verso lo schermo successivo (prima di farlo però schiacciate anche quello rosso: gli effetti sono a dir poco devastanti!!!). (LFEK) Atterrerete non molto delicatamente in una amena piscina; qui dovrete scappare rapidamente verso destra ed appena entrati nel quadro successivo, createvi una barriera (rinnovandola periodicamente) ed uccidete le cinque guardie che arriveranno. Quando le avrete eliminate, correte nuovamente verso destra e qui ritroverete il vostro vecchio amico che vi precederà nella fuga. Correte ancora un po' finché non cadrete e poi "godetevi" (per modo di dire...) la scenetta; appena i due alieni inizieranno a combattere, strisciate il più velocemente possibile verso destra fino ad arrivare al pannello di comando: quando il nemico vince e non appena è quasi al centro dello schermo, premete il pulsante per tirare la leva e disintegrarlo una volta per tutte. Così facendo si aprirà un varco sul soffitto, e voi dovrete strisciare rapidamente a ritroso fino alla luce per essere trasportati finalmente sul tetto; qui, ormai esausti, verrete raggiunti dal vostro compare che vi raccoglierà e vi depositerà su un non ben definito volatile verso nuove ed emozionanti avventure, che tutti noi speriamo ardentemente di vedere il più presto possibile sui nostri monitor (capito Delphine?).

Come promesso, ecco a voi la lista completa di TUTTI i codici di cui sono riuscito ad arrivare in possesso: molti di questi sono già stati citati nella soluzione vera e propria, mentre altri sono versioni secondarie che vi vengono dati se affrontate il gioco in un ordine diverso od eliminando il guardiano facendogli cadere in testa il lampadario.

NOTA
(1) = Facendo cadere il lampadario.
(2) = Uccidendo il guardiano sotto la sfera verde.
(3) = Disinserendo l'allarme.

EDJI
HICI
FLLD
LIBC
CCAL
EDIL
FADK
KCIJ
LDCI
ICAH (1)
LDIJ (2)
FLAK (2/1)
LAEA (3)
FIEI (3/1)
GABK (3/2)
KCGB (3/2/1)
LALD
KJIA
LFEK

Con questo è veramente tutto!

LUKE

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FASCINATION: IL MONITOR SI TINGE NUOVAMENTE DI ROSA!

Avete mai sognato di affrontare psicopatici dottori, famelici cani ed esotiche avventure alla ricerca di alcune fialette dal forte potere afrodisiaco, tutto questo nei panni di una brunetta tutte curve? Se la risposta è si, vi sarete sicuramente imbattuti nell'ultima avventura della Tomahawk che, dopo le epiche avventure di Larry, rappresenta il primo prodotto "femminista" di questo filone tra il comico e il sensuale; così se non sapete più dove sbatter la testa o come risolvere certe situazioni (alquanto piccanti!), potete finalmente dire grazie a Massimo Dalla Barba, Fulvio Spinazzola, Lorenzo Pallara, Marcello Turchetti, Paolo Torelli, un nostro Ammiratore Segreto od Anonimo (si è firmato così!), Claudio Caldarella, Paolo e Luigi D'Angelo e Duccio Giulivi per averci dato la possibilità di pubblicare questa bella soluzione.
Prima dei saluti vorrei ringraziare particolarmente Massimo Dalla Barba per averci spedito la soluzione su dischetto, pregandolo però la prossima volta di mandarci il testo non giustificato (non "squadrato", ossia con i margini irregolari), poiché ci è risultato praticamente impossibile utilizzarlo con quella impaginazione. Comunque grazie mille e buon divertimento... (rmmmm Pinaaa, mrmmm! NdRagionierUgo).

STANZA D'ALBERGO
Prendete il trasformatore nel cassetto e mettetelo nella presa - Aprite la valigetta usando la combinazione (AARGH) - Prendete lo spazzolino ed usate la spina nel trasformatore - Cambiate il voltaggio dello spazzolino ed accendetelo - Prendete la fiala e mettetela nel contenitore del ghiaccio, nel frigorifero - Usate la caraffa sul contenitore e, dopo aver riposto il trasformatore nel cassetto, inserite la spina del frigorifero nella presa - Qui avete fatto tutto, non vi resta che scendere nella...

HALL
Prendete il giornale sul tavolino e il gettone nel portacenere - Prendete il portachiavi sull'altro tavolino e datelo alla receptionist - Avrete così la chiave di una cabina - Guardate il libro "Who's Who" sul tavolino ed avrete il numero di telefono diretto di Mr. Miller (999-4444) - Tornate nella vostra stanza.

STANZA
Componete il numero e, dopo aver parlato con Miller, segnatevi il codice d'accesso (A2146) - Tornate nella Hall - Prima di uscire riceverete la telefonata di Robaire, un vostro, ehm... Amico, che vi informerà del suo arrivo.

PISCINA
Dopo i convenevoli parlate a Priscilla e sarete informati circa l'incidente - Prendetevi la lampada tascabile che vi darà - Mettete il cappello sulla testa di Priscilla ed accendete l'interruttore prima nascosto - Recuperate il pendaglio in fondo alla piscina e parlate a Sharon, la barista: vi chiederà cosa volete da bere - Scegliete il caffè e mettetevi in tasca una zolletta di zucchero - Andate nella cabina ed aprite l'armadietto con la chiave avuta alla reception - Usate il gettone sullo scomparto delle pile e prendete la batteria - Uscite dalla cabina ed andate verso il Q.U.L. attraverso il cancello in fondo alla piscina.

PORTINERIA DEL Q.U.L.
Inserite il codice datovi da Miller per telefono (A2146) - Date lo zucchero a Cerbero (bel nome per un cane!) e prendete la chiave del ripostiglio - uscite ed andate al...

PARCHEGGIO
Usate la chiave per aprire la porta del ripostiglio - Usate la lampada e premete il gancio che tiene chiusa la porta sul lato destro - Esaminate la tasca del camice e prendete le chiavi dell'auto - Usate la chiave sulla serratura dell'auto rossa vicina al barbone - Parlate con Jon che vi indicherà dove colpire la ruota - Colpite la ruota (... Proprio QUI!) e si aprirà lo sportello - Prendete la carta magnetica tra i sedili ed uscite verso la strada - Andate alla cabina telefonica ed usate il gettone nel telefono - Telefonate a Miller (999-4444) il quale vi darà il codice da usare con la carta magnetica (258) - Ritornate al parcheggio - Usate la carta magnetica sul codice digitale ed inserite il numero appena ottenuto.

UFFICIO DI MILLER
Accendete la luce usando il pulsante sulla statua (strano posto per mettere un pulsante!) - Sul rovescio della giacca si trova un fazzoletto di seta - Prendetelo ed apritelo: dentro ci troverete una microcassetta - Premete la molla che si trova sul grosso manuale "Come servirsi bene delle nostre 10 dita" e successivamente tirate il cordone - Prendete il dittafono, inserite la microcassetta ed ascoltatevi la registrazione - Andate verso la Boutique.

BOUTIQUE
Prendete il giornale sulla destra ed entrate nel primo camerino a sinistra - Esaminate il frammento, quindi uscite - Entrate in quello centrale e raccogliete la scarpe a spillo dentro alla scatola - Uscite nuovamente per entrare nell'ultimo camerino a sinistra - Andate verso la porta privata - Spingetela una volta e togliete il campanello di allarme: adesso potete entrare tranquillamente - Prendete l'etichetta magnetica e spostate lo scatolone in basso a sinistra - Dietro ad esso troverete una cassaforte - Spostate il poster di "Roland il tenero violento" e troverete la chiave della cassaforte - Usate la chiave sul catenaccio, le scarpe sulla barra e l'etichetta magnetica sulla cassaforte - Girate la serratura ed inserite il codice (DOC) (ricordatevi di rigirare la serratura dopo ogni lettera che inserirete) - Si aprirà così una stanza segreta che vi porterà nell'omonimo...

LABORATORIO SEGRETO
Prendete la maschera da chirurgo e le chiavi dell'armadietto dalla tasca del camice appeso - Dagli strumenti medici prendete lo scalpello e con la chiave trovata aprite l'armadio - Rompete il boccale delle fiale con le scarpe e prendete queste ultime - Guardate le fotografie nascoste nei documenti e prendete pure queste - Andate verso la segreteria telefonica - Riavvolgete il nastro col tasto REWIND ed ascoltate i messaggio col PLAY - Ritornate nuovamente indietro sempre col REWIND e cancellate i messaggi con l'apposito tasto - Interrompete quindi la segreteria telefonica spegnendola col tasto FF-STOP (Quello a sinistra della cornetta) - Non vi resta che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tornare all'...

HOTEL
Dopo aver ricevuto il messaggio dalla receptionista, prendete il giornale sul tavolino e tornate nella vostra stanza - Prendete i cioccolatini allo zenzero e la spilla che si trova sul tappeto - Esaminate il bicchiere ed uscite dalla stanza.

HALL
Rispondete al commissario Pedro di Helgos usando le risposte (2 - 2 - 1 - 2 - 1) - Mostrate la spilla alla receptionist - Prendete il piccolo pezzo di carta vicino al tavolino e sfogliate il giornale di fotografie - Nell'ultima pagina troverete un angolo strappato - Unite i due pezzi di carta ed avrete così ottenuto il numero di telefono di Lou Dale (674-1047) - Tornate nella vostra stanza e telefonatele - Andate finalmente al...

LABORATORIO FOTOGRAFICO
Andate verso l'auto - Prendete i 10 dollari sul parabrezza ed osservate la spilla ed il pacchetto dentro l'auto stessa - Andate verso la porta di servizio (non suonate il campanello dell'ingresso principale!), e prendete il giornale dalla pattumiera - Mettete le foto nella fessura sotto la porta e lo scalpello nella serratura per far cadere le chiavi ed entrare in...

CUCINA
Prendete la bacinella, aprite il rubinetto, inumidite lo strofinaccio ed appendetelo al gancio - Aprite lo sportello con il cestino - Indossate la maschera da chirurgo - Prendete ed usate la soda, il detersivo ammoniacato e la candeggina nella bacinella per generare miasmi alquanto nocivi - Aprite interamente lo scomparto (cliccateci sopra due volte) ed infilateci la bacinella - Mettete lo strofinaccio bagnato sulla fessura ed aspettate per osservare i risultati della vostra operazione - Dopo aver parlato con Lou Dale, prendete il Chevaliere ed andate al Club.

RED & BLUE CLUB
Mostrate la spilla ad Eduardo, raccogliete l'ennesimo giornale nel cestino a destra e dategli i 10 dollari - Entrati nel club, rispondete alle domande di Miller con le seguenti risposte (1 - 2 - 2 - 1 - 2 - 1) - Andrete così con Miller verso la...

VILLA
Date i cioccolatini allo zenzero a Miller per calmargli i bollenti spiriti - Esaminate il tatuaggio, il pendaglio (che è uguale a quello trovato precedentemente da voi in piscina) e la mano - Prendete l'anello dalla sua mano ed andate verso il salone.

SALONE
Prendete la retina per terra accanto alla sedia - Accendete la luce dell'acquario ed osservate la conchiglia che si trova in esso (nello spigolo in basso a destra) - Prendete il plancton e datelo alla conchiglia - Usate la retina per raccogliere la perla - Togliete la benda dal busto del pirata e mettete la perla nel suo occhio - Prendete il sigaro al pappagallo e mettetelo nella bocca del pirata - Osservate il pannello sulla statua ed infilate l'anello preso a Miller su di esso - Si aprirà così un passaggio segreto che vi porterà dritti nelle fauci di DOC - Quando riprenderete i sensi vi ritroverete in compagnia del commissario Pedro nella...

VILLA VAZCAYA
Rispondete alle domande che il commissario vi porrà con le risposte (2 - 2 - 1 - 2 - 1)

BAGNO
Premete il meccanismo sulla mattonella (terza dal basso e quinta da sinistra) ed aprite il vaporizzatore in alto sullo scaffale - Prendete la siringa dalla pattumiera (è sotto la carta) - Aprite il barattolo con gli occhi ed usate la siringa con il formolo - Vuotate la siringa nel vaporizzatore e chiudetelo per essere in possesso di un'arma micidiale - Tornate dal commissario, spruzzategli in faccia il contenuto del vaporizzatore e dirigetevi verso il salone.

SALONE
Prendete il giornale vicino ai gatti - Esaminate il quadro "Sogno di un nudo d'estate" e premete il pulsante sulla cornice in alto a sinistra - Esaminate la ruota e mettetela in funzione premendo il pulsante di destra - Usate la lampada sul microscopio e segnatevi le lettere (BADGE) - A questo punto se avete letto attentamente tutte le News, vi sarete accorti che siamo in febbraio e che DOC a compiuto gli anni qualche mese fa; si deduce così che deve essere un sagittario - Tornate a guardare la ruota e spostate la lancetta col tasto di sinistra fino a che non è sul simbolo corretto (è quello sotto quello a forma di M sulla sinistra) - Usate adesso l'organo suonando le note corrette lette sulla lampada (vi ricordo che le note anglosassoni sono espresse con le lettere dalla A alla F, con C = DO e A = LA, per cui gli otto tasti inferiori corrisponderanno alle lettere C D E F G A B C e B-A-D-G-E corrisponderà a SI-LA-RE-SOL-MI) - Quando avrete composto le giuste note si aprirà un passaggio segreto (... E con questo siamo a tre!).

PRIGIONE
Troverete così finalmente il vero Miller a cui dovrete infilare il suo anello nel dito - Frugate poi nella sua tasca per trovare un accendino - Mettete i sei giornali sul tavolino e dategli fuoco per dirigervi verso la libertà e l'agognata fine (che sicuramente meriterebbe un premio per la sua originalità!).

LUKE

SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

ISCRIZIONE GRATUITA

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!

Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione

tel. 050/45178

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZOMBI: MORTI O NON-MORTI, QUESTO E' IL PROBLEMA!

Sapete che cosa è uno Zombi? No? Beh, sono quelle cose brutte e parzialmente decomposte che lavorano in redazione fino alle quattro di notte (Ah, Ah. Ah... Ehm, cosa Alex? Un'altra battuta del genere e mi scuoi per rifoderare la tua poltrona in pelle umana? Accidenti, il troppo sonno ti sta facendo male! Non hai più quella sana irruenza devastante dei vecchi tempi...). Come stavo dicendo, oltre a questo pericoloso genere esistono anche delle versioni più classiche, rese molto famose dal celeberrimo ed omonimo film di Romero che sicuramente molti di voi avranno visto ed apprezzato; meno famosa, ma altrettanto avvincente, è la poco nota conversione della UBI Soft, che uscì un anno e mezzo fa e che ha probabilmente messo a dura prova le vostre abilità logiche, nel tentativo di riuscir a fuggire vivi col vostro elicottero. Comunque, se non siete ancora riusciti a decollare dal tetto del supermarket, potete ringraziare i nostri cari lettori Claudio Ursi ed Andrea Ungaro (soprannominato Druido) che ci hanno spediti la soluzione definitiva ai vostri problemi. Cos'altro posso dirvi, grazie mille e buona fortuna (ne avrò bisogno anch'io; Alex mi sta inseguendo con un trinciapollo!!!).

Prendete uno qualsiasi dei vostri personaggi, andate al secondo livello e raccogliete le chiavi dentro l'ufficio. Prendete l'ascensore ed andate al quarto livello, usando le chiavi appena prese per entrare nella stanza di controllo. Lasciate qui le chiavi che non vi serviranno più e raccogliete invece le tre chiavi dei camion; scendete al primo livello (il piano terra), uscite da una delle porte a vetri e spostate il primo camion: per far ciò dovete prima cliccare sul cruscotto in modo da girare l'indicatore rosso (se non sbaglio da verticale ad orizzontale), poi usare la chiave sempre sul cruscotto ed infine schiacciare il pedale. Se avete fatto tutto correttamente, una scritta vi confermerà di aver bloccato l'ingresso: a questo punto dovrete scendere, seguire il perimetro del magazzino e ripetere l'operazione per gli altri due camion. Quando avrete spostato anche l'ultimo, lasciate il personaggio dove è (non preoccupatevi per la sua incolumità), e prendete il controllo di un altro (... Sempre a caso!). La prossima cosa da fare è liberare il palazzo dalla massa di zombi che circolano liberamente per lo schermo: prendete allora una pistola dal secondo livello e, procedendo con ordine, sparate a tutti gli schifosi non-morti nella testa. Ogni volta che uccidete un po' di zombi, caricateveli in spalla e metteteli nell'ascensore, in modo da velocizzare l'opera di ripulitura che dovrete compiere tra poco; infatti per fermare lo spandersi della malattia, li dovrete immagazzinare nella cella frigorifera che si trova nei sotterranei, ma per poter farlo dovrete prima accendere la luce. Per far questo, dovrete innanzi tutto raccogliere la torcia (si trova sempre nel secondo livello), che vi permetterà di vedere nel buio (ma davvero?), e susseguentemente impadronitevi del guanto e del fusibile che si trovano nel terzo livello. Dirigetevi nella locazione dei sotterranei dove si trova la cassetta dei fusibili e portate giù un altro personaggio nello stesso quadro (infatti bisogna essere in due, visto che uno terrà la torcia mentre l'altro cambierà propriamente il fusibile); mettete per terra il guanto e il fusibile e raccoglieteli col personaggio che non ha in mano la torcia. Usate i guanti, cliccate sulla cassetta dei fusibili per aprirla, prendete il fusibile ed inseritelo nella cassetta: se avete fatto tutto correttamente, dovrebbe scomparire questo oggetto dal vostro inventario. Non vi resta ora che andare nuovamente al quarto livello e cliccate sulla parte destra del computer di controllo, in modo da attivare due luci sul pannello di comando: in questo modo avrete acceso le luci nei sotterranei e nel palazzo stesso dopo le ore 10:30 di sera; a questo punto non vi resta che introdurre tutti i corpi degli zombi uccisi nella cella frigorifera. Quando avrete fatto anche questo, un gruppo di rapinatori sbandati arriverà a bordo di un van, sposterà il camion su cui avete lasciato il vostro personaggio e inizieranno a gironzolare per il supermarket con l'intenzione di rubarsi l'elicottero; prima cosa da fare è spostare il personaggio che avevate lasciato nel camion ed usarlo per prendere il barile vuoto di benzina nel terzo livello e la pompa al primo, dopo di che dirigetevi fuori verso il van, aprite il tappo del serbatoio, mettete il barile per terra ed usate la pompa così da ottenere il messaggio "Full Tin". Raccogliete il fustino pieno e portate tutti i personaggi sul terrazzo: mettete la benzina nel serbatoio dell'elicottero nello stesso modo con cui lo avevate riempito, fino a quando non compare il messaggio "Full Tank". Introducete tutti i personaggi sopravissuti nell'elicottero, usate le chiavi con cui Alexandre inizia il gioco sul cruscotto sopra alla cloche, e quando le pale del rotore iniziano a girare cliccate sulla cloche stessa: a questo punto possiamo solo augurarvi buon viaggio...

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION per PC

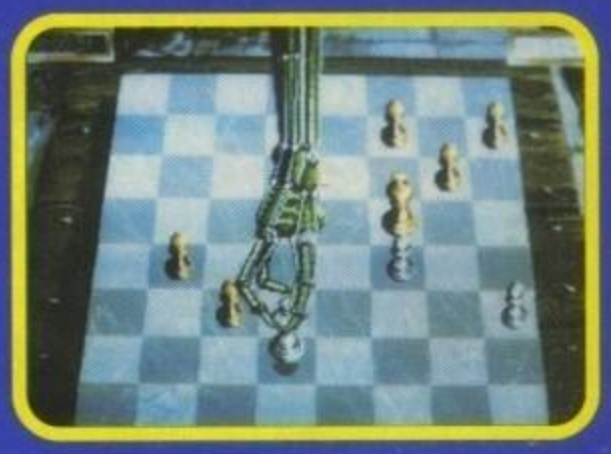
Sargon V...
Cosa sarà mai?
Ma una nuova pizza storica, ovviamente!

Sargon V

WORLD CLASS CHESS

GAMES machine

STAR PLAYER



Siamo alle solite: Max aveva bisogno di qualcuno che recensisse un gioco di scacchi e l'intera redazione se l'è data a gambe levate lasciandomi solo davanti a lui. E qui lui, conscio che il più era fatto, ha sfoderato uno dei suoi soliti sorrisi accomodanti accompagnato da una bella pacca sulla spalla e mi ha detto; "Bravo Giorgio, vedo che non hai fatto in tempo a scappare. Per punizione mi farai Sargon 5 per lunedì: ne ho assolutamente bisogno". E io di rimando: "Ma chi voleva scappare? Guarda che a me gli scacchi piacciono e che gli altri se la sono filata perché pensavano di doversi sorbire duecento o trecento partite per calcolare l'abilità del programma! Sono rimasti alla preistoria: non sanno che ora ci sono le graduatorie ELO!" E Max, stupito "Caspita! Vedo che sei ben informato! Beccatelo e buon lavoro!" E una volta caricatolo l'impatto è più che favorevole: gioco completamente in italiano, grafica VGA 256 colori d'effetto (con tre set di pezzi, altrettanti fondali e, ovviamente, 2 o 3 dimensioni) e interfaccia a mouse. Ma anche le opzioni non scherzano. Tra le più ovvie possiamo elencare i 10 livelli di difficoltà oppure la possibilità di customizzare tempo o profondità di risposta, il modo torneo, le partite alla cieca, il caricamento o salvataggio di posizioni, il suggerimento di mosse, la modifica della scacchiera, ecc. Ma ben più interessante per gli appassionati è, ad esempio, l'identificazione dell'apertura (che però il gioco chiama anglofilicamente "linea"), garantita tra l'altro da una libreria che ne contiene più di un centinaio. Ma non per questo i novizi devono guardare altrove: prima di tutto si può selezionare il modo principiante (che mostra tutte le mosse possibili di un pezzo), poi su disco sono presenti una carrellata di esercizi di difficoltà crescente e che aspettano solo di essere provati. Nel peggiore dei casi, in fondo, basta chiedere un suggerimento. Sargon è lì per quello. Oltre che per stangarci. G.B.

PC

E' la legge del progresso: ogni volta che esce un nuovo programma di scacchi si può star quasi sicuri che sarà migliore degli altri e per dimostrarlo basta sparare un numero ben preciso: l'abilità misurata in punti ELO, in questo caso 2200. E già qui si vede facilmente che è superiore (anche se solo di misura) ai vecchi "campioni" computerizzati degli scacchi: Chessmaster 2100, Chess Player 2150 e Chess Champion 2175 (il numero dopo il nome avete già capito cos'è). Ma la potenza di un programma di scacchi si vede anche dalle opzioni: e qui il confronto vede dimezzarsi il numero dei contendenti, in virtù del fatto che gli ultimi due prodotti citati, pur essendo molto forti, hanno opzioni poco professionali. E la battaglia delle opzioni tra Chessmaster 2100 e Sargon 5 è decisamente cruenta, ma vede comunque la vittoria del presente sul passato. Questo perché Sargon vi permette, tra le altre cose, una misura della vostra esperienza nelle fasi centrali e nei finali di partita. E soprattutto perché su disco sono presenti alcune partite commentate dove vi viene spiegato perché certe mosse sono errate. Certo, ad onor del vero, manca l'indicatore del punteggio teorico, ma considerate anche quella che probabilmente è la miglior grafica mai vista per un gioco di scacchi, e tirate pure le somme...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

http://www.oldgamesitalia.net/

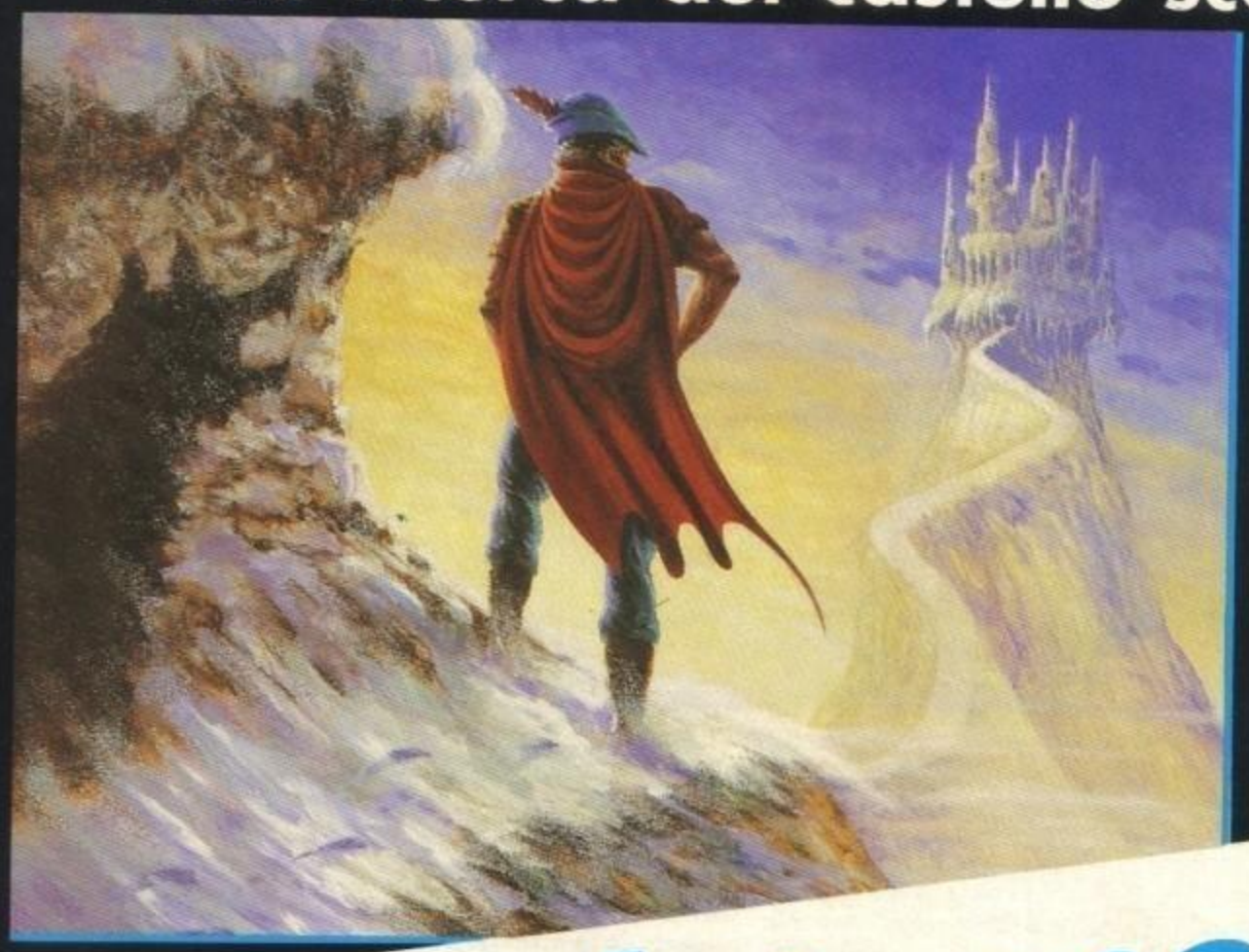
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



DISPONIBILE PER
PC-VGA 256 COLORI.
PRESTO ANCHE PER AMIGA.

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

UZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

50 incredibili giochi!

WICKED SOFTWARE

GRANDI TITOLI FRA CUI:

BOMB HUNT
BUMP-N-RUN
TORPEDO
BALLOON CATCH
CROSS RACER
A-TEAM

Incredibile! **50** *giochi al prezzo di*

PROMOZIONE PRIMAVERA LEADER

C64 CASSETTA LIT. 24.900
C64 DISCO LIT. 29.900
AMIGA LIT. 49.900

LEADER DISTRIBUZIONE

RIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITAL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC L. 99.900

Un cupo scricchiolio accompagnò il tendersi del frassino del mio arco. I muscoli tesi si rilassarono improvvisamente e la freccia fu scoccata... mancando per un soffio la testa di Alex, impegnato a scrivere qualche recensione, e andando a infilarsi nell'antistante "santino" di Max. Ah, che bello, "O la borsa o la vita, messere", "Tally-Oh, Tally-Oh".

GAMES machine

STAR PLAYER

Conquests of the Longbow

The Legend of Robin Hood

Eccomi qua, il giustiziere della redazione, colui che toglie i giochi ai caporedattori ricchi per darli ai collaboratori poveri (allora, Max, me lo riporti sì o no Seven Colors? E già che ci sei anche Wing Commander 2).

L'anno è il 1992 e nella redazione di Milano gravi ingiustizie ed efferati crimini vengono portati a termine da una banda di lestofanti (Alex, Giancarlo e Max, per non fare nomi) che, approfittando dell'assenza di Gallarini, fatto prigioniero da Mastrotta durante le crociate di USA Today per affrancare gli spazi televisivi dalle telenovelas e restituirli ai videogiochi, usurparono il suo potere. Fu un'epoca di gravi misfatti: ai poveri collaboratori, sottopagati e sovrasfruttati, venivano concessi brevi scampoli di felicità, durante la distribuzione del software da recensire, solo per fare apprezzare loro quello che poi avrebbero inevitabilmente perduto. Con bieche giustificazioni come "Devo ancora fare le fotografie" o "Devo verificare attentamente la validità del giudizio espresso sul gioco", il materiale veniva forzatamente fatto rientrare in loro possesso, sigillato nei forzieri della redazione solo per sparire, in un secondo tempo, dentro i capacissimi doppi e tripli fondi dei cappellini di Alex, tra i peli di foltissime barbe o nascosti in loculi accessibili solo a esseri umani più alti di due metri e ventisette.

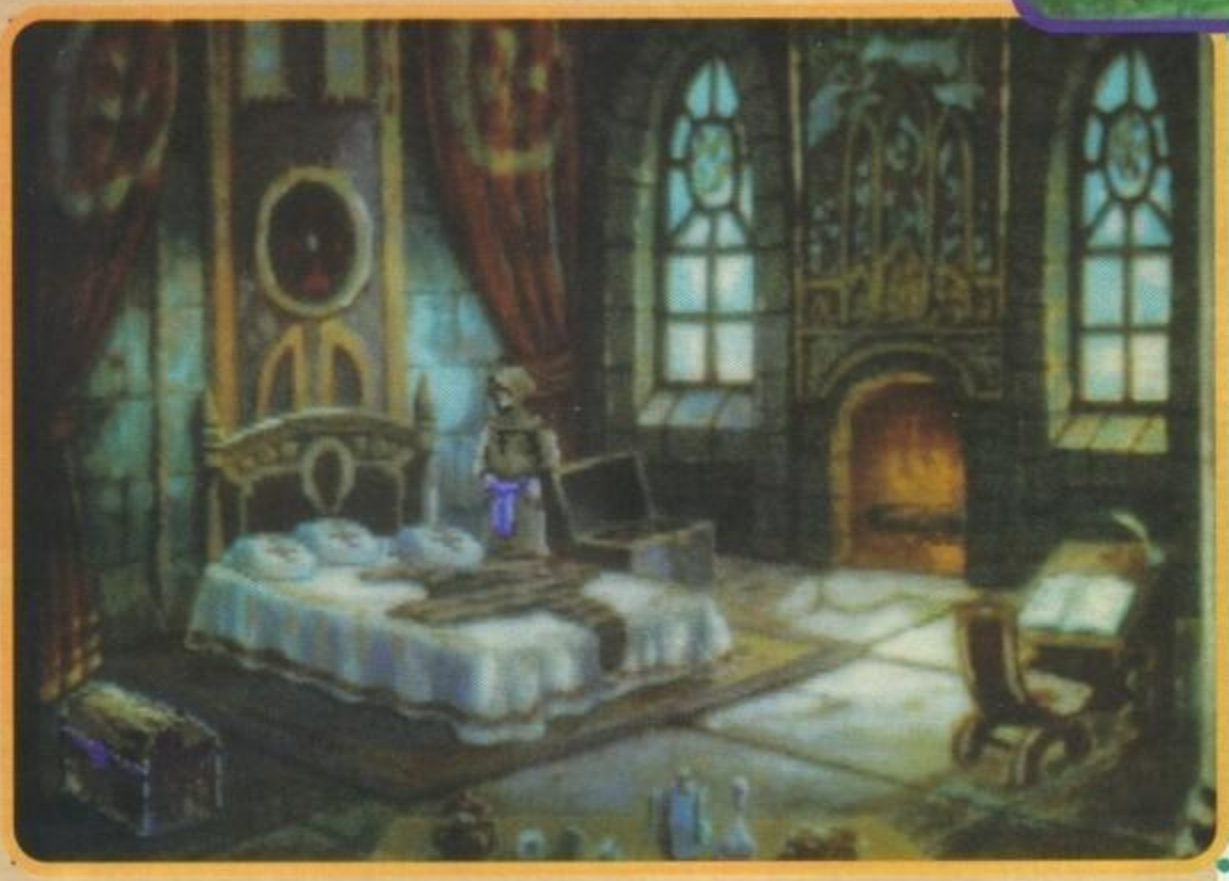
Nella versione ludica la storia è naturalmente ampiamente romanzata, ambientata ai tempi dell'invasione normanna dell'Inghilterra, nella foresta di Sherwood, in cui milita la nostra allegra compagnia con a capo Robin di Loxley, ex vassallo e novello fuorilegge, ma questa storia ve l'abbiamo già raccontata un paio di numeri fa...

Questa avventura Sierra differisce leggermente dalle molte simili (anche se l'interfaccia utente è quella stessa degli ultimi giochi, tutta a puntatore, con le stesse icone a parte quella con l'arco per prendere a frecciate chiunque vi capiti sotto tiro), lo scopo del gioco è quello di riuscire a riunire intorno a sé un sufficiente numero di fuorilegge per ribellarsi all'usurpatore Giovanni e di racimolare denaro necessario per riscattare Re Riccardo, un povero imbecille che, partito per le crociate convinto di sterminare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'infedele, viene sconfitto, umiliato, deriso, sbeffeggiato e perfino (ok, niente note, ma sappiamo tutti cosa erano soliti fare i saladini ai prigionieri più prestanti... NdMax) fatto prigioniero sulla via del ritorno (e si fa anche chiamare Cuor di Leone). Quantunque non riesca a capire come si possa volere come re un volpone simile, questo è il vostro scopo, e per il suo raggiungimento avete una discreta libertà d'azione. C'è naturalmente una storia da seguire, un certo numero di enigmi da risolvere e azioni da intraprendere, ma la vicenda può avere diversi sbocchi e, entro limiti abbastanza angusti, alcune differenze. L'avventura è infatti dotata di un punteggio che, a meno di una condotta perfetta, sarà probabilmente inferiore al massimo consentito ad avventura finita (anche se ho qualche cosa da ridire sul punteggio: solo 50 punti per avere conquistato "le grazie" di Marian, mentre duecento per uno stupido indovinello).
Un minimo di vivacità è introdotta da una serie di parti "arcade" come una lotta con il bastone tutto sommato abbastanza ridicola e molto difficile da gestire o quel gioco che avete sicuramente visto anche da bambini, il Nine Men's Morris (mi sembra di ricordare che si chiami filetto in italiano) che sono tutt'altro che marginali nell'avventura (per fortuna l'avversario è abbastanza stupido e può essere facilmente battuto). C'è poi naturalmente il tiro con l'arco che lascerà la possibilità di spaccare la famosa freccia in due alla vostra



abilità (modestamente...) o a una sportiva regolazione del livello di difficoltà che vi consente di passare indenni qualunque fase arcade. La difficoltà è su livelli medi, con qualche passaggio veramente difficile (se qualcuno riesce a capire come si apre la scatola dell'anello di fuoco non si faccia scrupolo di telefonare in redazione), ma saprò dirvi di più una volta finito il gioco, ormai sono a buon punto, ma... cosa vedo, Gallarini è tornato!! Horray! Horray!
Ehm, cosa dici Steve, che ti serve Conquest of Longbow perché devi ancora fare le fotografie?

Stefano Giorgi

PC

Cosa dire di quest'ennesima, classica, avventura Sierra? Tecnicamente, al solito è ineccepibile, le immagini parlano da sole. Anche l'ambientazione storica è accurata, si sentono nel gioco l'influenza di ricerche sui luoghi e sul periodo storico che solo i megateam di lavoro di case come la Sierra possono permettersi. Tra druidi, incantesimi e leggende varie la storia è riuscita ad appassionarmi nonostante, tra

giochi e film vari, di Robin Hood ne abbia ormai le faretre piene. La vicenda si sviluppa in modo, tutto sommato, abbastanza prevedibile, si alternano agguati tesi nella foresta di Sherwood a missioni di vario tipo che vi vengono affidate, la vostra via attraverso il gioco è chiaramente tracciata e non è molto difficile capire quale dovrà essere la vostra prossima mossa. Ho particolarmente apprezzato il fatto che diverse situazioni non hanno un'unica soluzione, è infatti consentita una (limitata) libertà d'azione all'interno della vicenda che vi permette di racimolare più o meno denaro e uomini (e quindi punti). A questo punto restare bloccati di fronte a un'enigma sembrerebbe davvero difficile, se non fosse per alcuni passaggi obbligati nel progredire nel gioco, che coincidono purtroppo con enigmi particolarmente ostici. In diverse occasioni ci si trova alle prese con indovinelli e anagrammi, cosa che non sarebbe grave più di tanto se non fossero rigorosamente in inglese (come tutto il manuale e il resto del gioco, niente versioni tradotte), ma soprattutto se non fossero vitali (pena, spesso, la morte del nostro Robin) per la soluzione del gioco, il che vi obbliga a numerosi tentativi, ripetitivi quanto noiosi, tutto in favore della vostra gastrite galoppante. Il gioco ha infatti uno svolgimento abbastanza lento, sono numerose le sequenze animate che pur essendo molto belle, non possono essere in alcun modo saltate. Ma nonostante questo la Sierra ha indubbiamente fatto un altro centro.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/

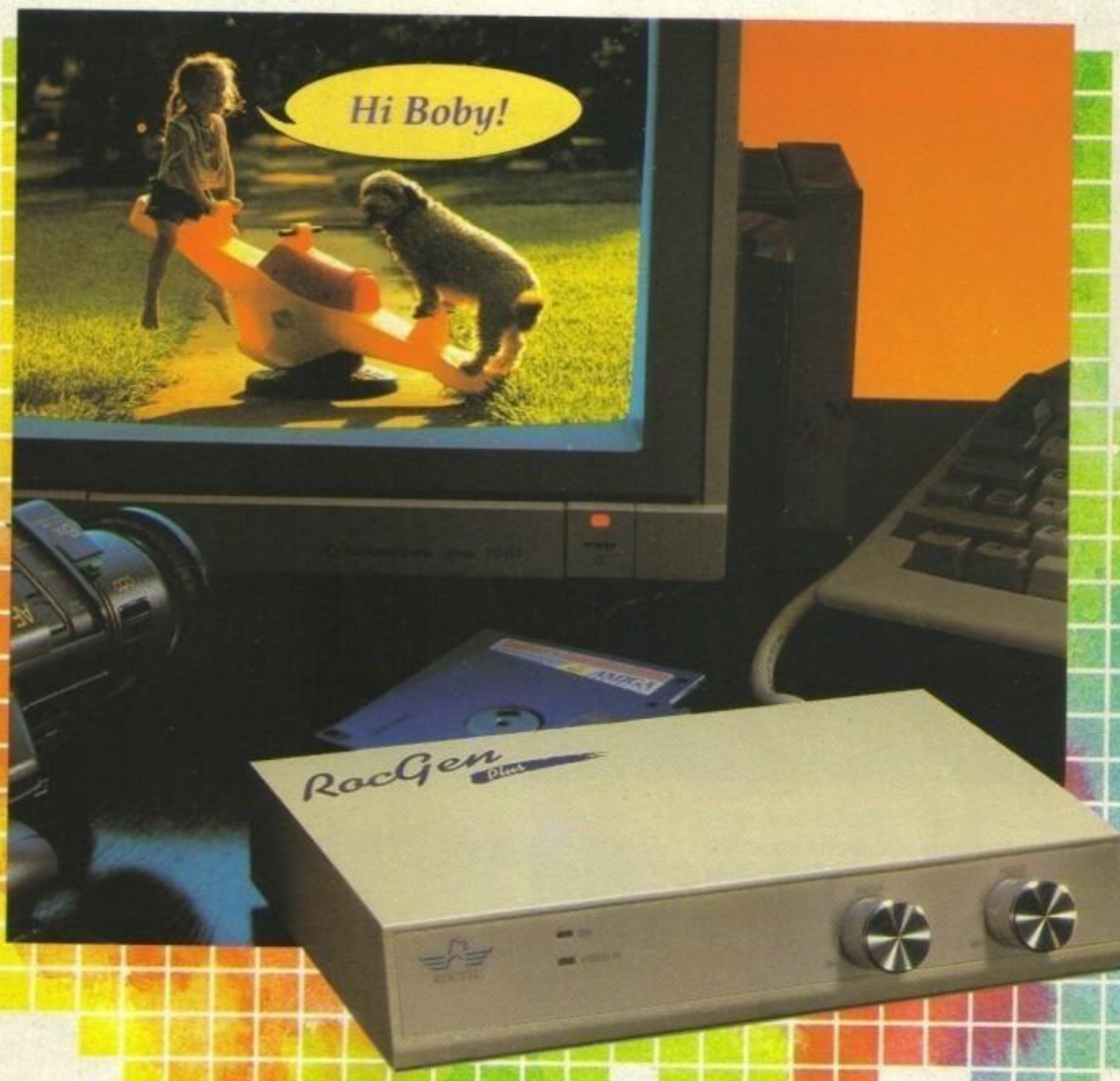
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocGen Plus

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

Roctec Electronics presents the ***RocGen Plus*** *for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the* ***RocGen Plus****, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*



Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

FSI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 253

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MICROIDS per Amiga, Atari St L. 49.000

KILLERBALL

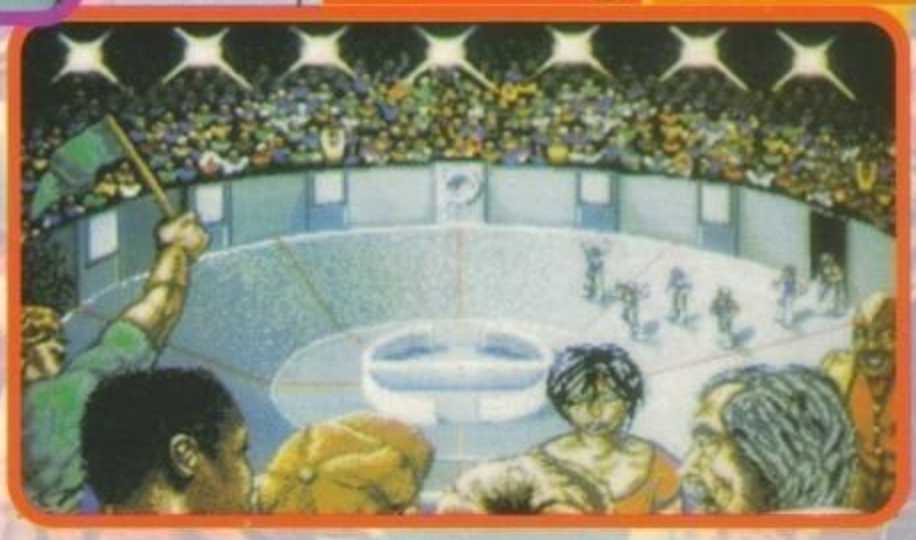
Lo speedball non era ancora nato, ma un suo lontano parente iniziava ad appassionare milioni di persone. Violenza: è questa la base sulla quale è stato costruito questo sport, e considerando i disordini che creano molti tifosi (teppisti) italiani di calcio, chissà che questa disciplina possa sfondare realmente.

Ci troviamo nell'anno 2005 (forse i programmatori non si sono accorti che non è troppo lontano), i problemi del nostro pianeta sono innumerevoli e allo stesso tempo i più diversi: l'inquinamento è terribilmente aumentato, la criminalità è alle stelle, l'ozono è quotato in borsa a 100.000 lire la lattina, Alberto Tomba è andato in pensione (chi può sostituire il nostro grande carabiniere in congedo???)... Così gli interessi sono cambiati e l'attenzione generale si è spostata sugli sport violenti. Riviste, televisione, Rino Tommasi, tutti parlano di un nuovo sport appena nato: il Killerball. Gli sponsor pagano milioni di Ecu per apparire in televisione assieme ai migliori campioni di questo sport. Pensate che la finale del campionato maggiore è trasmessa in mondovisione ed ha un ascolto maggiore di Mai dire Goal (pazzesco!!!).

Sono certo che se state leggendo questo articolo avrete visto, almeno una volta, il film Rollerball, vi dico quindi che questo è un gioco ispirato al famoso film, e come lui risulta altrettanto veloce e violento. Le regole sono semplici: due squadre si affrontano su una pista circolare di 100M di circonferenza con due porte (sarebbero due buchi nelle pareti) opposte. La palla è d'acciaio e lo scopo di ogni partita è quello di infilare la palla nel canestro. Voi fate parte di una squadra decisa a puntare al titolo, ma all'inizio dovrete conquistarvi la fiducia del vostro presidente o vi esonererà subito. Le prime partite le affrontate nella Lega Minore, in tutto sono tre con Lega Maggiore e Lega d'Elite, composta da 8 squadre. Per passare al campionato superiore bisogna arrivare nei primi due posti della Lega mentre, ovviamente, si retrocederà nel caso si arrivi settimi o ottavi nelle due leghe più importanti. Ogni campionato ha le sue regole: nel primo gli scontri sono duri e vi sarà un tempo limitato con vittoria a chi segna più punti. Nel secondo le partite saranno sempre a tempo e punteggio, ma ogni giocatore rischierà di non terminare il gioco lasciando la pista in barella. Nel campionato d'Elite potrete invece sfogare tutti gli istinti animali che avete repressi magari dal vostro capufficio o caporedattore... (Massimiliano! Occhio alla boccia...). Vince chi riesce a restare per ultimo in pista, visto che tempo e punti non contano. Non esistono partite terminanti con un pareggio, e nel caso alla fine del tempo si dovesse verificare questa ipotesi, il primo punto segnato porterà alla vittoria.

Ogni squadra è composta da sei giocatori, cinque in pista più una riserva, ognuno dei quali ha personalità differente: forza, resistenza e velocità. In questo caso il paragone con Speedball è quindi d'obbligo: bilancia che scende inesorabilmente a favore di quest'ultimo vista la possibilità di migliorare gli attributi dei giocatori o comprarne degli altri sul mercato (ma è un paragone che forse non regge vista la netta superiorità in ogni campo del programma dei Bitmap Brothers). In ogni caso per migliorare le caratteristiche della propria squadra, durante una partita potrete trovare, sparsi per la pista, numerosi bonus con benefici vari che lascio a voi l'onore di scoprire.

Massimiliano Pescatori



Amiga

Peccato! Questa è la parola più adatta per giudicare questo gioco. Poteva risultare estremamente divertente e potenzialmente un grosso titolo, se non fosse stato per alcuni problemi rilevanti: primo fra tutti la ristrettezza dell'area di gioco che impedisce al giocatore di correggere in tempo utile la propria traiettoria (tralasciando un comunque non troppo funzionale radar), si finisce così a vagare abbastanza caoticamente per l'arena di gioco senza riuscire a sviluppare una vera e propria tecnica di gioco che non sia quella dell'isolata azione solitaria. Un prodotto inizialmente divertente, se vogliamo anche frenetico, ma che non credo possegga il fascino necessario a superare la prova del tempo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
79%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

SCONTO 10% SU TUTTO IL SOFTWARE

AMIGA

ALIEN STORM AMIGA	SEGA	39.900
ALIEX AMIGA	TROJAN PROD.	39.900
AMNIOS AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
ARACNOPHOBIA AMIGA	DISNEY S.	49.900
ARMOUR GEDDON AM	PSYGNOSIS	49.900
ATOMINO AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
BACK T.T.F. 3 AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
BARBARIAN II AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
BEAST BUSTERS AMIGA	ACTIVISION	39.900
BIG RUN AMIGA	SALES CURVE	49.900
BLACK HORNET AMIGA	HI-TEC	39.900
BLUES BROTHERS AMI	TITUS	39.900
BRIDES OF DRAC. AMI	IDEA	49.900
CANTON AMIGA	LAGO	49.900
CAPTAIN PLANET AMI	MINDSCAPE	49.900
CHAMPION DR. AMIGA	IDEA	49.900
CISCO HEAT AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
CLIK CLAK AMIGA	IDEA	49.900
DARKMAN AMIGA	OCEAN	39.900
DE LUXE STR.P.2 AMI	CDS	49.900
DEATHBRINGER AMIGA	EMPIRE	39.900
DEUTEROS AMIGA	ACTIVISION	49.900
DEVIOUS DES. AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
DOUBLE DR. III AMI	STORM	49.900
DUCK TALES AMIGA	DISNEY S.	49.900
ELF AMIGA	OCEAN	39.900
ENGLAND CH.SP. AMI	GRANDSLAM	39.900
EXILE AMIGA	AUDIOGENIC	49.900
F1 GP CIRCUITS AMI	IDEA	39.900
FINAL BLOW AMIGA	STORM	49.900
FINAL FIGHT AMIGA	CAPCOM	39.900
FINAL WHISTLE AMIGA	ANCO	39.900
FIRST SAMURAI AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
FUZZBALL AMIGA	SYSTEM 3	39.900
GAUNTLET III AMIGA	TENGEN	39.900
GODFATHER AMIGA	US. GOLD	49.900

GOLDEN AXE AMIGA	VIRGIN	49.900
HERO QUEST AMIGA	GREMLIN	49.900
HUDSON HAWK AMIGA	OCEAN	39.900
HUNTER AMIGA	ACTIVISION	49.900
JETSONS COMP. AMIGA	HI-TEC	39.900
KICK OFF II 1Mb AMI	ANCO	49.900
KICK OFF II AMIGA	ANCO	39.900
LAST BATTLE AMIGA	ELITE	49.900
LAST NINJA III AMI	SYSTEM 3	49.900
LEANDER AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
LOTUS E.T.C. AMIGA	GREMLIN	49.900
LOTUS II TURBO AMI	GREMLIN	49.900
LUPO ALBERTO AMIGA	IDEA	39.900
MAG.SCROLLS AMI 1Mb	VIRGIN	49.900
MAGIC POCKETS AMIGA	RENEGADE	49.900
MEGA TWINS AMIGA	US. GOLD	39.900
MERCENARY III AMIGA	NOVAGEN	39.900
MERCS AMIGA	CAPCOM	39.900
MOONFALL AMIGA	21 st CENT.	49.900
MULTI PLAYER SOCCER	D&H GAMES	49.900
NEBULUS II AMIGA	21st CENT.	39.900
O NO! ANCORA LEMMING	PSYGNOSIS	49.900
OUTRUN EUROPA AMI	SEGA	39.900
PEGASUS AMIGA	GREMLIN	49.900
PITFIGHTER AMIGA	DOMARK	39.900
PREDATOR 2 AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
PREHISTORIK AMIGA	TITUS	39.900
PRINCE OF PERSIA AM	DOMARK	39.900
PRO TENNIS T.2 AMIGA	UBISOFT	49.900
PUZZLE GALLERY AMIGA	MILE COMP.	49.900
R-TYPE 2 AMIGA	ACTIVISION	49.900
RBI BASEBALL II AMI	DOMARK	49.900
RETEE! AMIGA IDEA	39.900	
RETURN OF WITCHLORD	GREMLIN	39.900
ROBOCOD AMIGA	MILLENNIUM	39.900
ROBOZONE AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
ROD-LAND AMIGA	STORM	49.900
ROLLING RONNY AMIGA	VIRGIN	39.900
RUGBY WORLD CUP AMI	DOMARK	39.900
S.SPACE INVAD AMIGA	DOMARK	39.900
SCOOBY & SC. AMIGA	HI-TEC	39.900
SHADOW DANCER AMI	SEGA	39.900
SMASH TV AMIGA	OCEAN	39.900
SPOT AMIGA	VIRGIN	49.900
SUPER MONACO GP AMI	SEGA	39.900
SUPERCARS II AMIGA	GREMLIN	49.900
SUSPICIOUS CARGO	GREMLIN	49.900
TERMINATOR 2 AMIGA	OCEAN	39.900
THE ENFORCER AMIGA	TROJAN PROD.	39.900
THE SIMPSONS AMIGA	OCEAN	39.900
THUNDERJAWS AMIGA	DOMARK	39.900
TOKI AMIGA	OCEAN	39.900
TOYOTA GT4 RALLY AMI	GREMLIN	49.900
TURRICAN II AMIGA	RAINBOW ARTS	39.900
VOLFIED AMIGA	EMPIRE	39.900
WACKY RACES AMIGA	HI-TEC	39.900
WILD WHEELS AMIGA	OCEAN	39.900
WRESTLING WWF AMIGA	OCEAN	39.900

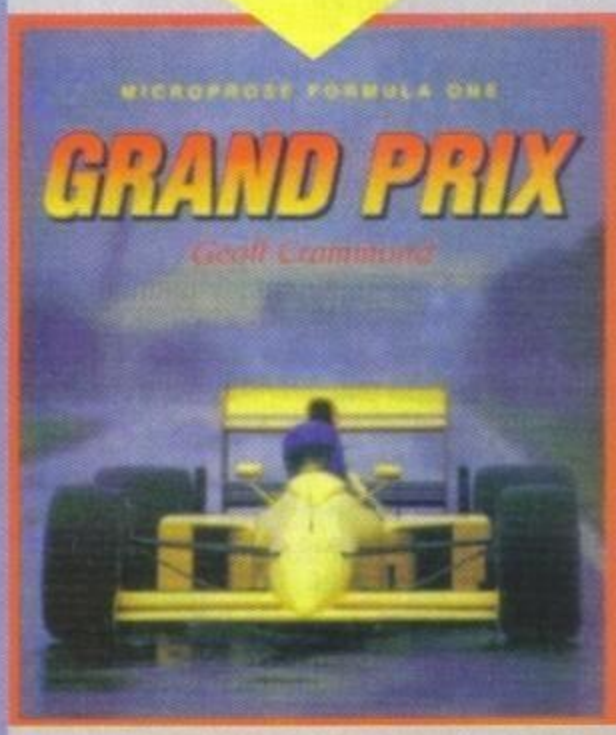
AMIGA SIMULAZIONE BUDGET

ATF II AMIGA	ACTION 16	29.900
IRON LORD AMIGA	ACTION 16	29.900

AMIGA SIMULAZIONE/AVVENTURA

4 WHEEL DRIVE AMIGA	GREMLIN	59.900
ALIEN BREED AMIGA 1Mb	TEAM 17	59.900
ANOTHER WORLD AMIGA	DELPHINE	69.900

DISPONIBILE A SOLO £ 79.000



BATTLE ISLE AMIGA	UBISOFT	59.900
BETRAYAL AMIGA	RAINBIRD	69.900
BIG BUSINESS AMIGA	MAGIC BYTES	49.900
CELTIC LEGENDS AMIGA	UBISOFT	59.900
CHALLENGE GOLF AMIGA	ON-LINE	59.900
CRUISE FOR A C. AMIGA	DELPHINE	59.900
DEATH K. OF K. AMI	SSI	69.900
EYE OF THE B. AMI	SSI	69.900
F-15 S.EAGLE II AMI	MICROPROSE	79.900
F-19 STEALTH F. AMIGA	MICROPROSE	69.900
F29 RETALIATOR AMI	OCEAN	49.900
FALCON COLLECT. AMIGA	MIRRORSOFT	69.900
FATE GATES OF D. AMI	RAINBOW ARTS	49.900
FLIGHT O.T.INTR. AMI	MIRRORSOFT	59.900
FOOTBALL DIR.2 AMI	D&H GAMES	59.900
GRAND PRIX AMIGA	MICROPROSE	79.900
HEARTS OF CHINA AMIGA	SIERRA	89.900
HERO'S QUEST AMIGA	SIERRA	89.900
KNIGHTS O/T SKY AMI	MICROPROSE	79.900
MEGA-LO-MANIA AMI	MIRRORSOFT	69.900
MICROPROSE GOLF AMI	MICROPROSE	79.900
MIDWINTER II AMIGA	MICROPROSE	69.900
MIG29 SUP. FULCR. AMI	DOMARK	69.900
MOONSTONE AMIGA	MINDCAPE	59.900
NAPOLEON I AMIGA	INTERNECINE	59.900
NIGHTMARE AMIGA	MINDSCAPE	59.900
RAILROAD TYCOON AMI	MICROPROSE	79.900
RED BARON AMIGA	SIERRA	89.900
RISE OF DRAGON AMIGA	SIERRA	99.900
ROBIN HODD AMIGA	MILLENNIUM	49.900
ROBOCOP 3 AMIGA 5	OCEAN	59.900
RUGBY COACH AMIGA	D&H GAMES	59.900
SHADOW SORCERER	SSI	59.900

http://www.oldgamesitalia.net/ NDONO IVA INCLUSA, SONO INDICATIVI E POSSONO ESSERE V http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTISSIMA!!!

COMMODORE CDTV
+
ENCICLOPEDIA
DEL VALORE DI L. 750.000

AL FANTASTICO PREZZO DI
L. 1.149.000

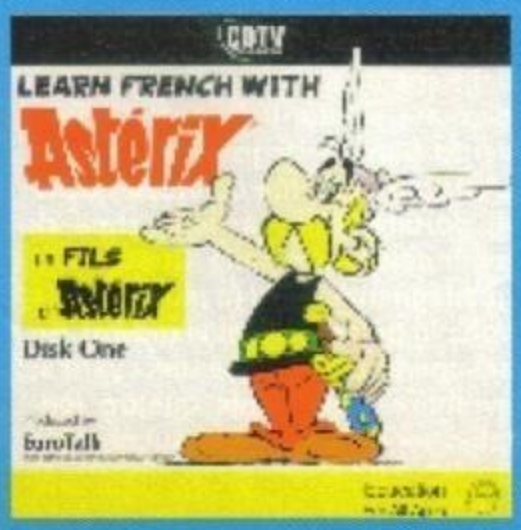
SOFTWARE CDTV DA £ 49.000

Nuovi Accessori Disponibili!

TASTIERA PER CDTV	119.000
TRACKBALL PER CDTV	169.000
MOUSE PER CDTV	119.000
GENLOCK PAL PER CDTV	299.000
SCHEDA SCART PER CDTV	79.000
ESP. 64 RAM PER CDTV	179.000
ESP. 256 RAM PER CDTV	179.000
DRIVE ESTERNO 1411 PER CDTV	219.000

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI COMMODORE

WORLD ATLAS A £ 99.000



Tutti i prezzi sono IVA compresa

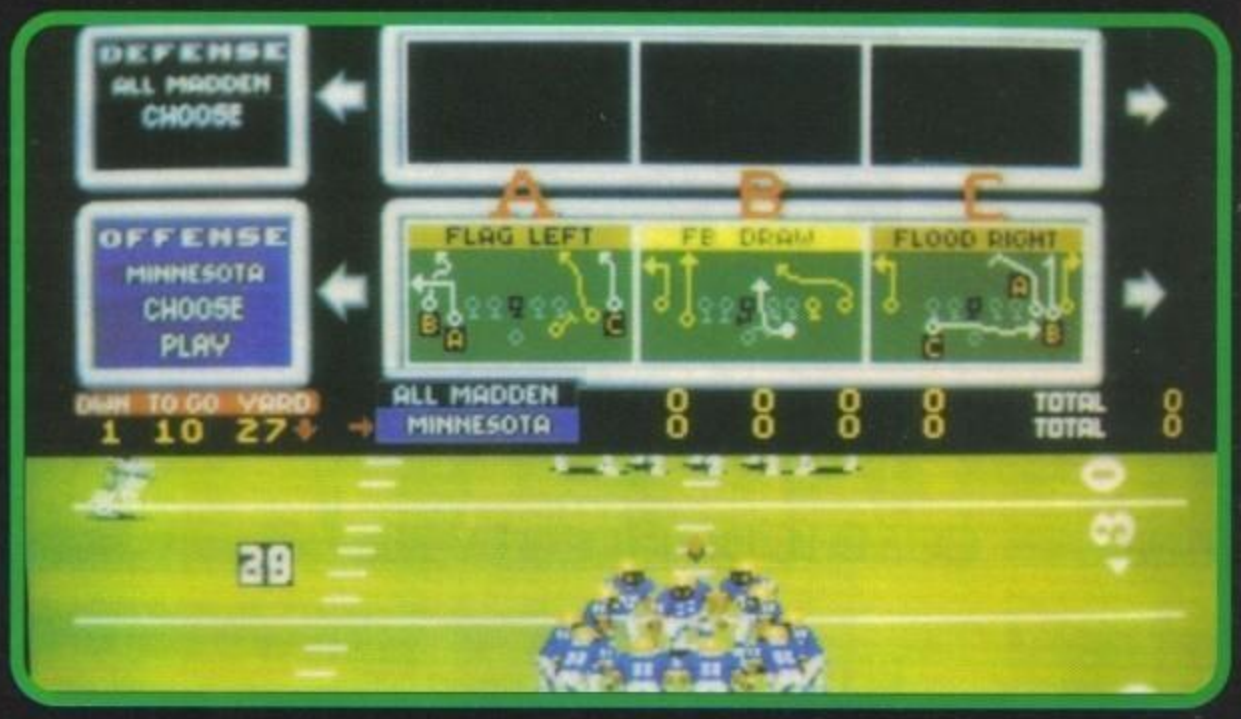
http://www.oldgamesitalia.net/

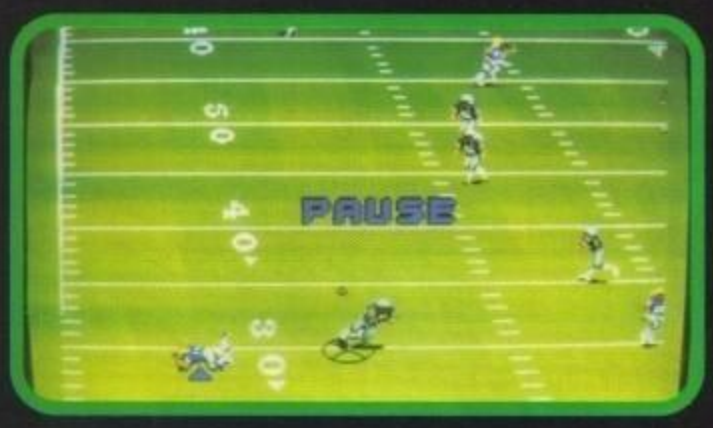
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per Amiga

Andate in un negozio di articoli sportivi e procuratevi casco, paradenti, paraspalle, paracostole, protezioni per i reni, conchiglia (le lettrici sono dispensate dall'acquisto di questo articolo), paracosce, ginocchiere, un paio di pantaloni adatti in cui infilare gli ultimi quattro accessori elencati (assieme a quelli di vostra proprietà), una maglietta molto larga e un buon libro sul football americano.





JOHN MADDEN FOOTBALL

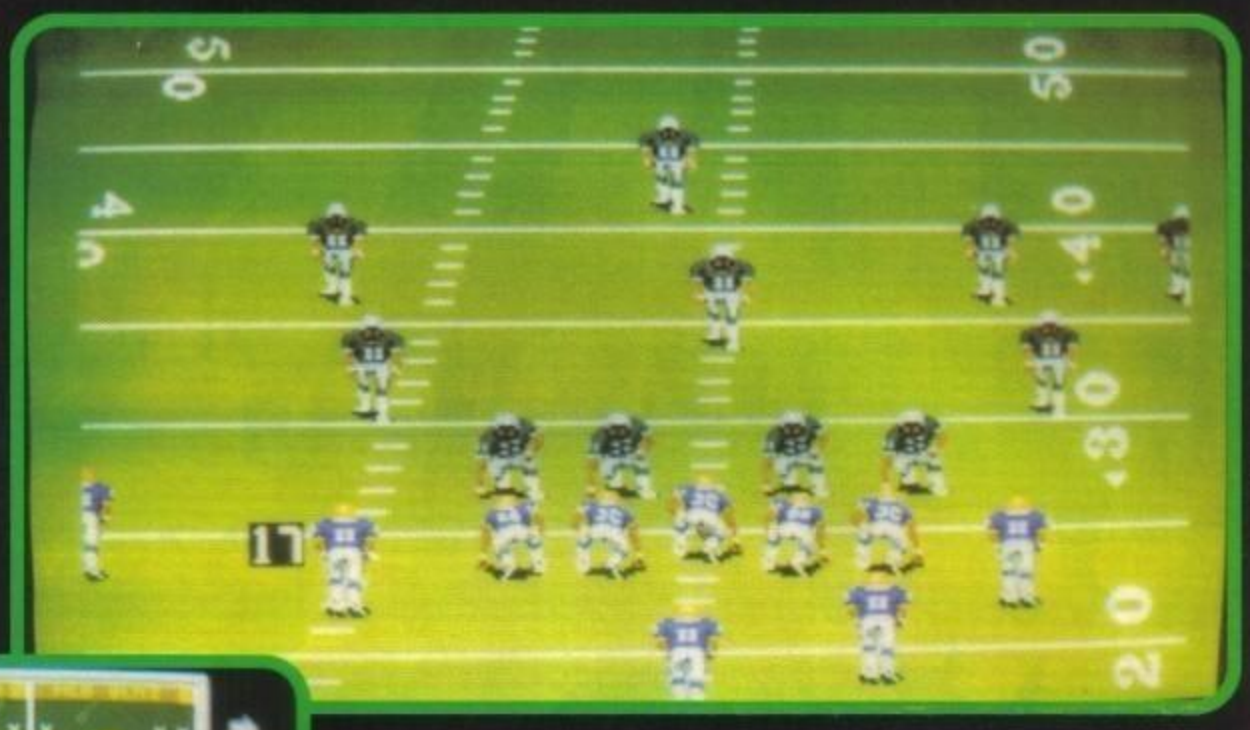
Tornate a casa. Dopo i due giorni passati a studiare il libro e i quattro trascorsi a tentare le varie combinazioni per amalgamare il tutto nella maniera corretta sul vostro corpo (sempre con l'ausilio delle illustrazioni), e mettetevi davanti allo specchio. Vi piacete? Non vi piacete? Tanto non importa. Toglietevi tutto e mettetelo al vostro Amiga. Accendete il televisore, sintonizzatevi su un'emittente televisiva che trasmette solo sport per evocare la protezione degli spiriti di Dan e Flavio, bevete infine un tè "numero uno" e sedetevi tranquilli davanti al computer. Siete finalmente pronti per iniziare. Una delle parti più importanti di questa preparazione è lo studio del libro: in JMF ci sono infatti qualcosa come un centinaio di schemi tra quelli della difesa, dell'attacco e delle squadre speciali. Una minima conoscenza quindi per quanto riguarda regole e definizioni, tecniche e non, è strettamente necessaria. Altrimenti dovrete affidarvi ai mutevoli umori del fato nella scelta degli schemi di gioco, e la cosa non è proprio consigliabile in uno sport come il football americano, che implica, al contrario di quello che molti pensano, anche l'uso di una parte del corpo umano chiamata cervello, che pur risulta ben poco evidente alla vista nei possenti fisici dei giocatori (succede lo stesso anche per i caporedattori di Consolemania? NdMax).

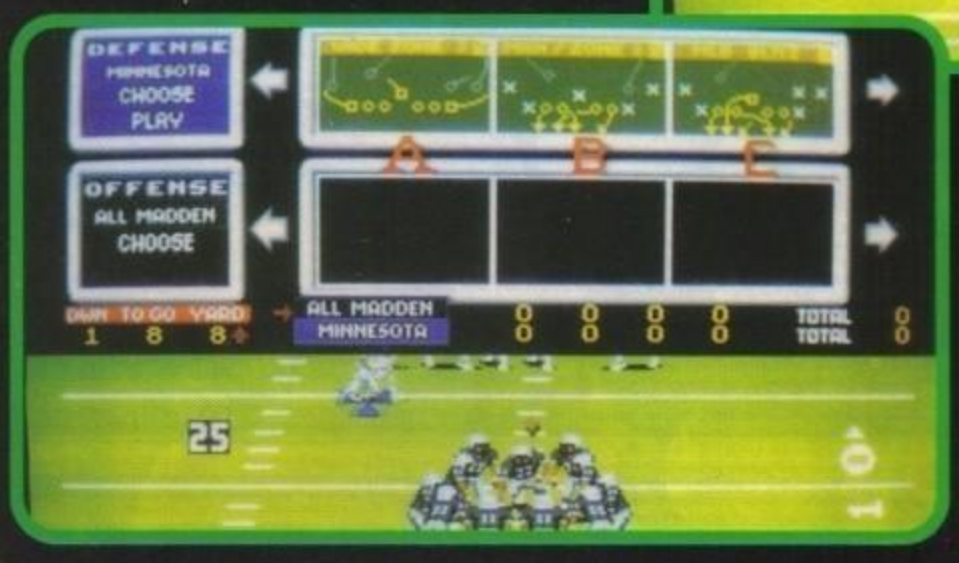
All'inizio troverete una schermata che vi consentirà di operare le vostre scelte per quanto riguarda il tipo di partita, la squadra (potrete scegliere tra sedici delle ventotto squadre della NFL, più la All Madden, una formazione composta da elementi scelti dallo stesso Madden), se giocare da soli contro John Madden o in due l'uno contro l'altro, il tipo di campo, il tempo meteorologico e quello di durata di ogni quarto. Indi apparirà una descrizione delle formazioni fatta dal vecchio John: caratteristiche principali, debolezze e punti forti delle squadre selezionate scorreranno rapidamente (forse troppo) davanti ai vostri occhi. Forse vi chiederete: "Beh, ma chi cavolo si crede di essere questo John Madden? Dice come sono le squadre, ha una squadra formata da giocatori scelti da lui, da il nome al gioco...". In verità John Madden è un personaggio che sa di football americano più di me e di tutti voi messi assieme: nel '69 divenne l'allenatore del LA Raiders (il più giovane nel football americano professionistico) e fece loro vincere il Superbowl nel 1977 (il decimo o l'undicesimo, se non vado errato. Probabilmente l'undicesimo.). Nel '79 si ritira dalla scena sportiva e diviene uno dei più famosi commentatori sportivi d'America. Chiarito questo piccolo dubbio passiamo al gioco vero e proprio. Non starò a spiegare tutte le regole del football americano (anche perché, come del resto ho scritto in un'altra recensione, non ne ho né lo spazio né la voglia) ma cercherò comunque di aiutare, nel modo più sintetico possibile, quelli tra di voi che sono proprio a digiuno. Nel football si affrontano due squadre composte più o meno da una cinquantina di giocatori l'una. I componenti la squadra sono così tanti perché questo sport richiede specialisti in molti ruoli, ma i giocatori in campo sono sempre undici per ognuna delle due formazioni e vengono effettuate delle sostituzioni a seconda del tipo d'azione scelta. Il campo è lungo cento yard e largo cinquantatre. L'attacco ha come obiettivo quello di portare la palla nella zona di touchdown avversaria. Questo si fa guadagnando dieci (o più) yard alla volta in quattro tentativi (down). Se si supera la linea delle dieci yard si avranno nuovamente quattro tentativi per guadagnare le successive

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

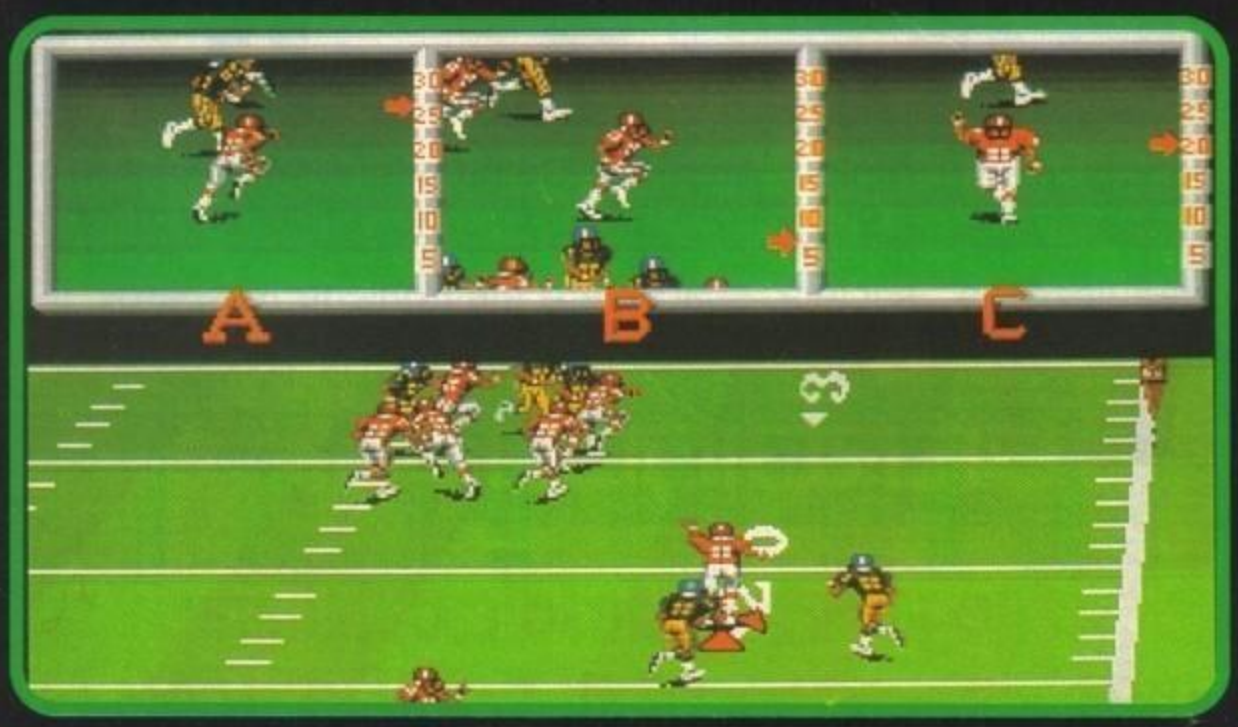
GAMES machine STAR PLAYER





dieci, fino a giungere (se tutto va bene) nella end zone. La successione di azioni viene chiamata drive. E' molto più semplice descrivere il compito della difesa: impedire alla squadra avversaria di guadagnare le dieci yard (e quindi fermarne l'avanzata) o, addirittura, sottrarle la palla. Per fare tutto ciò vi sono a disposizione degli schemi di gioco facilmente selezionabili tramite il joystick. Se al momento dello snap (passaggio della palla dal centro al quarterback) non siete convinti o avete visto una formazione avversaria che non vi fa presagire nulla di buono potete sempre chiamare un "audible", ossia un paio di parole in codice che vengono urlate dal quarterback (se siete in attacco) o dal coordinatore della difesa (se siete in difesa) che dicono ai vostri compagni di squadra di cambiare lo schema prescelto con quello, appunto, dell'audible. Ci sono sei audible in tutto e ogni formazione ha i propri. Arriva finalmente il momento dell'azione. Dopo lo snap potrete decidere se prendere il controllo del quarterback o lasciar fare al computer. Se avevate scelto un'azione in cui si deve passare la palla nella parte alta dello schermo appariranno i tre ricevitori A, B e C. E' vivamente consigliato, per evitare un'intercetto da parte della difesa, di passare ai giocatori che alzano le braccia verso l'alto. Arrivati a questo punto mi piacerebbe proprio poter continuare, purtroppo però noto con disappunto come quello smilzo di Max abbia già fatto fuori quasi tutta la mia difesa e si appresti ad atterrarmi con ferocia inaudita, effettivamente questa mia recensione è arrivata un po' in ritardo... (Effettivamente... NdMax).

Alex



Amiga

Amici sportivi appassionati di football americano, John Madden Football è esattamente tutto ciò che avevate sempre sognato. Gli schemi di gioco sono accurati, le caratteristiche di squadre e giocatori contenute nel manuale trovano un effettivo riscontro anche sul campo, per cui starà a voi scegliere l'azione giusta al momento giusto e sfruttare le debolezze dell'avversario per portarvi in vantaggio.

Un leggero problema è all'inizio rappresentato dal sistema di controllo un po' complicato (del tipo premi, destra, premi, oppure premi e rilascia subito o premi e mantieni premuto, a seconda del momento di gioco), ma bisogna fare tanto di cappello all'Electronic Arts per la conversione dal controllo da joypad (con tre pulsanti, A, B e C) a quello da joystick (e spero non ci sia bisogno che vi spieghi cos'è). Infatti dopo pochissimo tempo ci si prende la mano, e anche acrobazie varie quali saltare per superare la linea, scrollarsi di dosso gli avversari e girare su se stessi per evitare un placcaggio diventano semplici cliccare, destra, su giù, sinistra, cliccare, girare in senso antiorario... Scherzi a parte è un gioco da non mancare. Probabilmente la migliore versione di football americano su Amiga.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

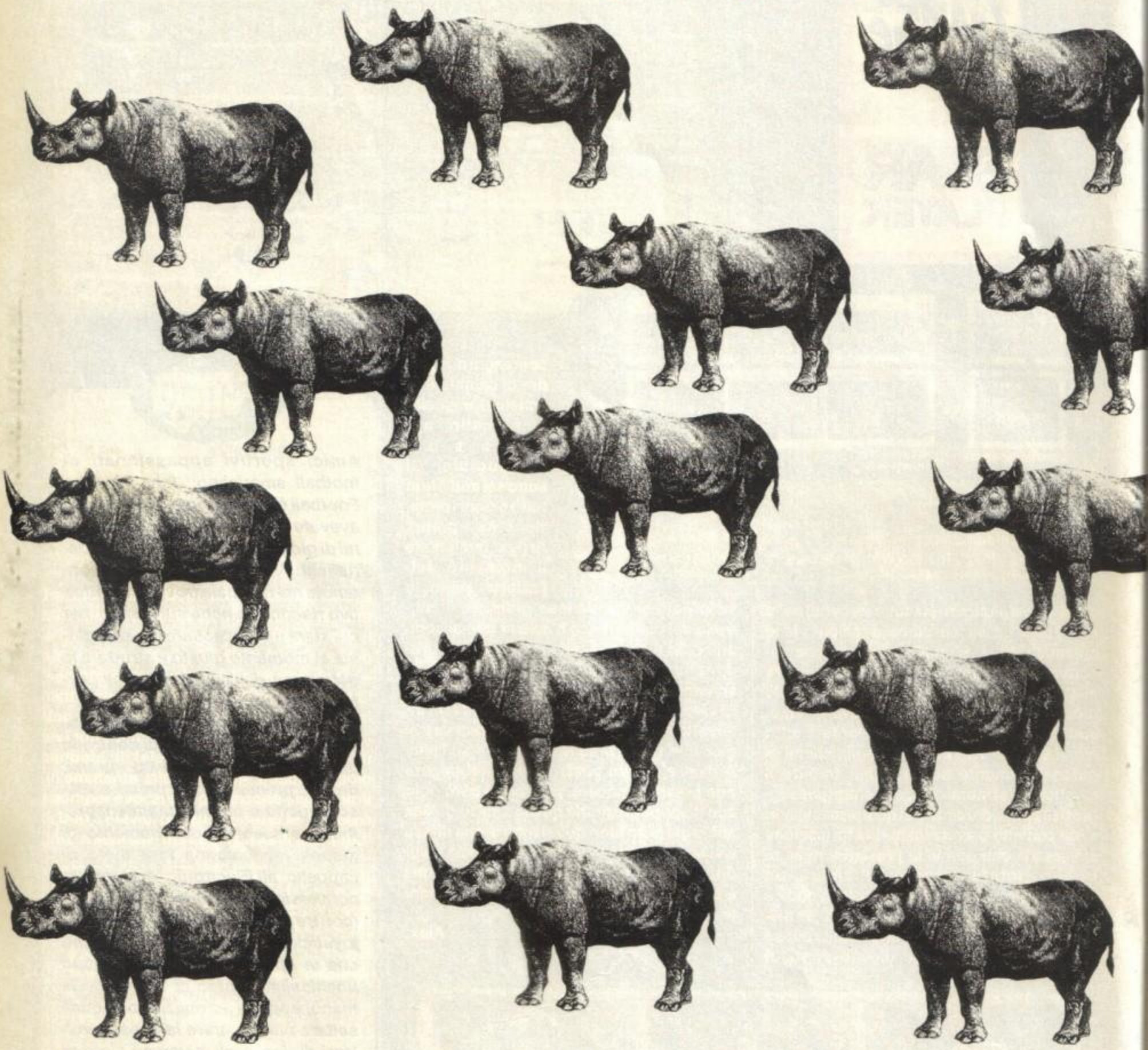
GLOBALE
92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rinoceronti di Roma.
Pergioco apre in via degli Scipioni, 109-111.



I rinoceronti di Roma si danno appuntamento nel centro storico (fermata Metro Ottaviano): finalmente ha aperto il negozio con tutti i videogames, console e consolegames che si possono immaginare. Tutti i giochi, esclusivamente originali, per qualsiasi computer (PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad) e poi ancora giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames e aquiloni. Da Pergioco anche a Roma il gioco è diventato una cosa seria.

PERGIOCO®

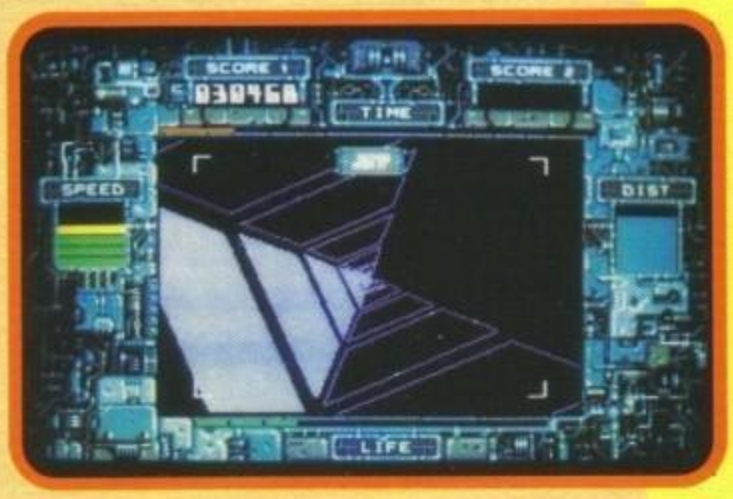
Il N°1 dei negozi di videogames e console di Milano.
Milano, via San Prospero 1 · Roma, via Degli Scipioni, 109-111

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICIEL per Amiga L. 49.000

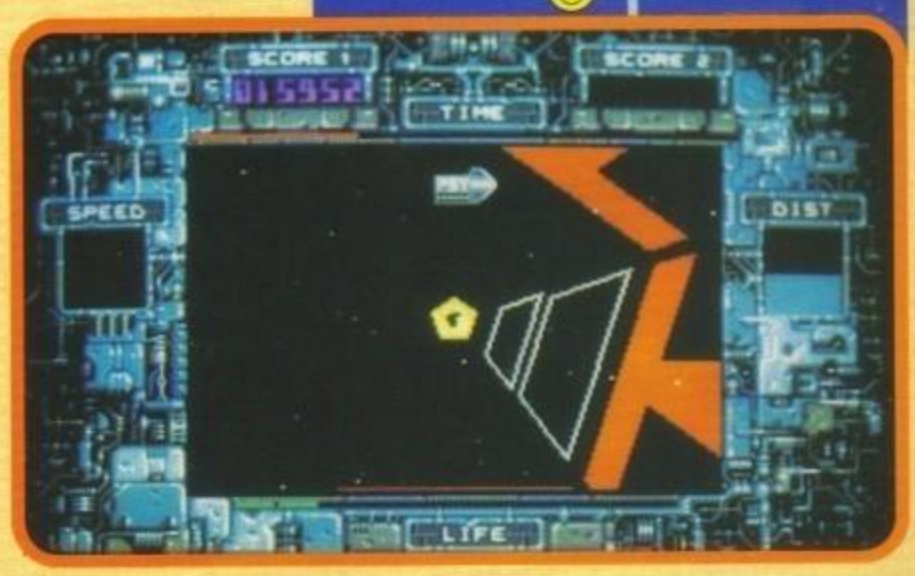


PSYBORG

Nel venticinquesimo secolo gli studiosi di tutto il mondo si sono posti nuove domande sui collegamenti spazio temporali dei buchi neri. Ma per poter verificare tutte le loro teorie bisognava che qualcuno si facesse catapultare nell'interno di uno di essi, ed una volta uscitone, se mai ne fosse uscito, raccontasse tutto ciò che aveva visto e vissuto. Adesso indovinate chi è quel qualcuno?

Gli scienziati del venticinquesimo secolo, si sono sempre domandati come facessero gli UFO ad attraversare intere galassie distanti anni luce, impiegando un tempo relativamente basso. La risposta a tutti queste interessanti quesiti risiede nell'interno degli ormai conosciutissimi buchi neri. Infatti si pensava che essi non fossero nientemeno che degli immensi tunnel spazio-temporali creati dalla natura; e che gli alieni facessero appunto utilizzo di questi per i loro viaggi ancestrali. Dopo svariati tentativi umani di riuscire a penetrare in uno di essi con una sonda teleguidata, conclusi tutti con un misero fallimento, questo tipo di ricerche venne abbandonato per l'immane costo di produzione delle sonde; ma non era stata ancora detta l'ultima parola. Negli anni successivi si decise di inviare un androide perlustratore della serie Nexus 6, nuovissimo frutto della tecnologia terrestre, come rilevatore di dati. Questa recente produzione nel campo della robotica organica poteva vantare un corpo interamente meccanico rivestito da un involucro organico, un processore blindato per le funzioni ausiliari ed un cervello in tutto e per tutto simile a quello umano, anzi ancora più sviluppato. Questo androide era talmente progredito che era anche in grado di avere dei poteri psy, venne familiarmente chiamato Psyborg, ed in seguito programmato per i voli interplanetari. Adesso è il primo febbraio del 2492; sono passati ormai 15 anni dalla missione Black Injection e non si sono avute ancora notizie del Psyborg... Il gioco in sé stesso è molto semplice, infatti finito il caricamento dove potrete vedere una simpatica introduzione animata (forse la cosa migliore di tutto il gioco), viene visualizzata una schermata rappresentante tutti i pianeti della galassia in cui ci si trova per un totale di sette. Basta andare a cliccare su uno di essi per decidere da che livello iniziare, ponendo che già si possiedano i codici dei livelli avanzati. In totale ce ne sono quaranta. Successivamente si viene praticamente scaraventati a bordo della propria astronave, pronti per iniziare una folle gara contro il tempo. La visuale del gioco che si presenta in 3d poligonale, è completamente in soggettivo. Davanti a voi c'è una specie di tunnel che dovrete percorrere a folle velocità, evitando opportunamente di cadere nel nulla spostandovi sulle pareti; praticamente un'evoluzione di Stun Runner (spero che ve lo ricordiate tutti).

Giovanni Papandrea



Amiga

La prima impressione di Psyborg non è delle più confortanti. Giocandoci un po' di più, ci si rende però conto che si tratta di un gioco che rompe drasticamente l'impostazione convenzionale, e come tutte le cose molto strane è difficile capirle immediatamente. Guardandolo con meno pregiudizi vedo un gioco spartano, ma divertente (ma cosa fai, le recensioni sulla palla di vetro? NdMax). Lo schema di gioco apparentemente ripetitivo ed annoiante viene rinfrescato da trovate intelligenti, come passaggi ad anello che vi fionderanno in diverse direzioni. La cosa più bella è la sensazione di velocità folle che dà tutto l'insieme.
Nei livelli sempre più difficili metterete a dura prova i vostri riflessi con bonus ed opzioni di diverso genere, da evitare o prendere a seconda dei casi. Sembra quasi di essere dei ferrovieri galattici che guidano una sorta di treno siderale. Incomprensibile invece la sezione shop.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 75%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.299.000
SEGA GAME GEAR L.295.000
SEGA MASTER SYSTEM II L.230.000
NINTENDO GAMEBOY L.155.000
SUPER FAMICOM L.499.000
PC ENGINE CORE G. L.285.000
ATARI LYNX NEW L.199.000
NEO GEO L. 750.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Scheda Joystick Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	60000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
AGE	49000	69000	
Alien Breed 1Mb	60000		
Baby Jo	49000	59000	
Big Game Fishing	60000	70000	30/30
Blues Brothers	30000	50000	20/
Castle Of Dr. Brain		99000	
Cisco Heat	29000	29000	20/26
Dark Man	30000		20/26
Deluxe Strip Poker II	50000	60000	
Deuteros	49000		
Double Dragon III	49000		20/26
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Elvira Arcade	49000	59000	20/30
Face Off	49000		
Fascination in Italiano	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Director II	60000		
Gateway Savage.... S.S.I.		70000	/69
Gauntlet III	29000		
Gobliiins	49000	49000	
Golden Eagle	49000	59000	
Gunship 2000		90000	
Heimdal	69000	69000	
Hoyle Book Of Games III		99000	
Indiana Jones IV	79000	89000	
Italian Night	60000		
Knightmare	59000		
Knights Of The Sky	79000		
Laffer Utilities		99000	
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Microprose Golf	79000		
Monkey Island II	79000	89000	
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness S.S.I		70000	
Populous II	70000	70000	
Riders Of Rohan		70000	
Robocod	30000		
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Space Wrecked		59000	
Star Trek	49000	59000	
Tip Off	49000		
Warm Up	49000		
Willy Beamish	89000	99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Another World	69000		
Barbarian II	49000		
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Cadaver		79000	
Conan The Cimmerian		69000	
Conquests Of The Longbow		99000	
Cruise For A Corpse	59000	59000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Exile			25/29
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		99000	
Fate Gates Of Down	49000		
Flight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	39000		
Gazza II		39000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	39000		
Jetsons	39000		25/29
Leisure Suit Larry 5	89000	89000	
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000		
Moonstone	59000		
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rugby World Class	29000		
San Francisco Hert	29000	39000	
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Speedball II		79000	
Starflight II	59000	69000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Gretzky Hockey II		69000	
Wizardry 6	Soon	Soon	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE
Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

GAMEBOY
Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

SUPER FAMICOM
Big Run
Super Mario World
Final Fight
Gradius III
Darius Twin
Super Ghouls'n'Ghost
Castelvania IV

ATARI LYNX
Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

PC ENGINE
Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

Scheda Musicale

Sound Blaster V2.0 L. 299.000
Sound Blaster Pro L. 499.000
Sound Bl. Microchannel L 790000
Midi Kit Adapter + SP L. 149.000
Box Uscita Midi L. 199.000
C/MS CHIPS L. 79.000
Developer Kit - SBK L. 169.000
Voice Editor Software L. 109.000
Spell Box Software L. 119.000
C/MS Pop-Up Music L. 59.000
C/MS Composer L. 119.000
Developer Kit Windows L 289000
Tetra Compositer L. 179.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5" portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/ *Gountlet*	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land/ *DeoTheros*	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F.Manager W.Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thundekaw/ *Battle Ice*	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-Lo-Mania	69.000		Last Battle/ *Face Off*	48.000	
Magic pokets	49.000		Out Run Europe	29.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Final Blow/ *WofChild*	49.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/ *Baby Jo*	49.000	
First Samurai	49.000		Links/ *Heimdall*		69.000

...altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giap. Scart/Pal
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console *GAME BOY:* oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM	*PC-ENGINE*	*MEGADRIVE*	*NEO GEO*
Castelvania IV	Dragon Egg!	Alien Storm	ASO II
Dimension Force	Spriggan (CD-Rom)	Block Out	Puzzled
Fire Pro-Wrestling	Lady Fantom (CD-Rom)	Beast Warrior	Baseball Stars Pro
Joe & Mac	Raiden	Bare Knuckle	Bourning Fight
Lagoon	Magical Chase	Rolling Thunder 2	Top Player Golf
Legend of Zelda	Fighting Run	Shadow of the Best	League Bowling
Pro Soccer	Prince of Persia (CD-Rom)	The Immortal	Minasan No Okages.
Raiden Trad	Randa 2 (CD-Rom)	Mercs	Nam 1975
Street Fighter II	Lord of Wars (CD-Rom)	Out Run	Ninja Combat
Super E.D.F.	Time Cruise	Runark	Rague
Super Ghoul's n Ghost	Zero Wing (CD-Rom)	Saint Sword	Rocky Joe
Super Tennis	S.Fantasy Zone (CD-Rom)	Sonic the Hedgedog	Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE+JOYSTICK IN OMAGGIO !!!)
Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit.800 - 3.5 DS-HD-Lit.1400

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-
Manuali. In omaggio:modem 2400bps mnp5 v42bis-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ********Lit. 2.650.000+IVA*******.

Ad ogni telefonata listino in omaggio.Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM per Amiga, Atari St L. 49.900

BIG

Faceva caldo a Tunis quel maledetto giorno d'estate. (A Tunis sembra sempre estate). I concorrenti attendevano con ansia l'inizio della gara. Guardai la ragazza dritto negli occhi, gettai distrattamente il mozzicone della mia sigaretta fra i bidoni del kerosene e le dissi: "Bambina, sei veramente una bomba". (Kablaast!!!). Lei con languido sguardo mi rispose: "Prendimi, sono tua". (Noo, così non va!). "Prendimi, scemo!". (Noo, peggio ancora). "Prendimi un marsala...".

Come accennavo prima dell'esplosione, faceva un maledetto caldo quel giorno a Casabl... Ehm! Tunis.
Me ne stavo seduto al banco del bar davanti al solito (caldissimo) drink on the rocks, mentre Jim (per gli amici James) suonava i suoi rag time. E la guardavo negli occhi pensando :"Bambola, dovresti fare qualcosa per le tue antiestetiche".
Fuori i motori sputavano fuoco.
Il tragico ricordo irruppe ancora una volta nella mia mente serrandomi la gola. Sam, perché proprio tu al mio posto?
La mia mente mi ricondusse nuovamente nel luogo e nel momento dai quali stavo da anni fuggendo: il Rick's Bar di San Francisco in quella maledettissima notte di Natale.
Me ne stavo (tanto per cambiare) seduto al banco del bar. Ho passato i migliori momenti della mia vita davanti a quel banco. Sam, il mio grande amico nero, stava suonando i suoi blues, come tutte le notti. Non c'erano vacanze per gli indefessi membri del sindacato dei pianisti, e dei gangster.
Me ne accorsi troppo tardi: tre gangster di Cappone travestiti rispettivamente da Babbo Natale, bue e Gesù Bambino irruppero nel locale aprendo le custodie di violino per estrarne i mitra.
Impugnai all'istante la mia fidatissima Gatling, che tenevo sempre sul banco a fianco a me. Cavolo se me ne aveva salvate di vite!
Inchiodai i tre manigoldi, ma non abbastanza velocemente.
Cercando di colpirmi, infatti, loro esplosero alcuni colpi colpendo me di striscio, ma allungando il povero Sam.
Corsi dal mio amico steso a terra e riuscii a sentire le sue ultime parole: "Ho idea che non riuscirò mai più a suonare quel frottutissimo blues".

Gli risposi piano: "Provaci ancora Sam". E lui morì impugnando una bottiglia di wisky con la destra e toccando il piano con la sinistra. Era morto come un vero pianista nero.
La realtà riprese lentamente corpo a Tunis nel caldo afoso del deserto.
Il rally Parigi Dakar organizzato da Cappone sarebbe cominciato a momenti.

La polizia di St.Francisco mi dava ancora la caccia per la volante della stradale che avevo rubato loro, al fine di poter partecipare alla gara (guarda che forse sbagli recensione, quella di Cisco Heat l'abbiamo già fatta... NdMax). Avevo il sospetto che gli investigatori fossero riusciti a raggiungermi a Tunis.
Infatti, seduto ad un tavolino dietro di me, grondante di sudore, c'era un uomo con un impermeabile lercio, un occhio di vetro e i capelli spettinati, che fumava uno schifosissimo sigaro.
Eppure gli sbirri non sarebbero riusciti a fermarmi.
Avrei vinto la gara e, sul podio, durante l'unico momento in cui Cappone non era attorniato dai suoi gangster, mentre mi offriva la medaglia, lo avrei ucciso vendicando Sam.
La voce del mio secondo pilota J.J.Roy Nuke, interruppe il corso dei miei pensieri: "Agrateman datte 'na mossa, che dovemo da sbaracca!".
Anche se non si sarebbe mai detto aveva origini Giapponesi.
Era l'ex allibratore privato di Cappone, e gli aveva tirato il pacco fuggendo con il ricavato annuo del racket delle scommesse.
Mi infilai rapidamente il casco, lanciandomi al volante della volante.
Sradicai dal tetto il lampeggiante tirandolo in testa all'investigatore che già aveva

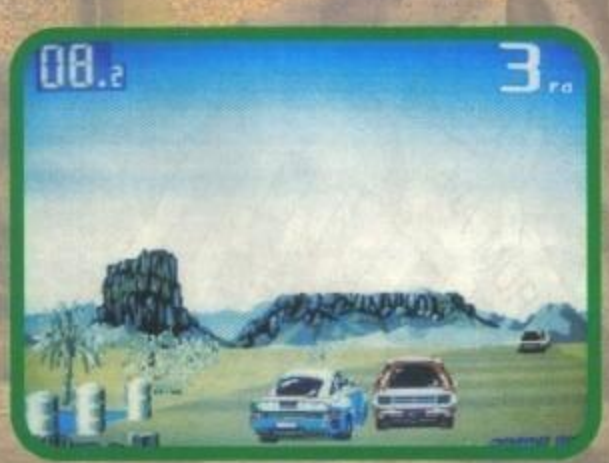
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUN

iniziato a rincorrermi e non appena fu sventolata la bandiera a scacchi sfrecciai via nel deserto.
La scorrettezza dei concorrenti era senza precedenti.
Tutti cercavano di sbattermi fuori strada senza il minimo scrupolo: si vede che la polizia non era benaccetta da quelle parti.
La cosa che maggiormente mi colpì fu il fatto che le auto avversarie erano coperte di zolfo. Non appena le si urtava prendevano fuoco, per poi spegnersi all'istante.
C'era anche l'insidia dei tratti sabbiosi, nei quali ogni macchina sembrava in avaria, poiché si lasciava dietro un'immensa scia di fumo.
Arrivai al check point, la cui insegna era miracolosamente sospesa nell'aria.
Ad attendermi alla fine di ogni tappa, a soffiarmi un bacio, c'era la bambola esplosiva (quella con le antiestetiche).
Non ho mai capito perché dovesse inciampare cadendo di faccia a terra ogni volta che non mi qualificavo. Sarà stato a causa del mattone dipinto che portava a posto della borsetta?
Come ho già detto raggiunsi la prima tappa, la città di Tozeur, senza intoppi.
Anche nella seconda tappa, verso Tumu, filò tutto liscio. Eccetto forse per i 340 frontali contro i monoliti e i cartelli stradali costruiti in mezzo alla carreggiata.
Probabilmente il mio navigatore aveva scelto la strada più idiota (Sennò a che servono i navigatori? NdAM)(A navigare!).
Nella terza tappa le domande che sempre un uomo si pone prima o poi nel corso della sua esistenza mi assalirono.
Mi chiesi perché i Tukul fossero costruiti esclusivamente sui lati della strada sulla quale correvo io; ed anche perché con tutta la vastità e aridità del deserto gli unici fiumi dovessero attraversare la mia via.
Durante le rimanenti tre tappe più o meno identiche di Agadez, Bamako e St.Louis la gara filò liscia come l'olio, e finalmente arrivai a Dakar.
Il momento della vendetta era finalmente giunto: riuscii a dominare il podio e attesi che Cappone venisse a consegnarmi la tanto ambita medaglia della vendetta.
Quando ci togliemmo il casco mi riconobbe immediatamente e rimase come pietrificato. In quel momento ricordi che non sapevo di possedere ancora, travolsero la mia mente.
Nell'orfanotrofio di Mary a Detroit due orfani giocavano a biglie, quando uno dei due bambini, rubate le biglie dell'altro tentò di fuggire.
Rabbiosamente i due pargoli cominciarono a litigare, e allora altri cinque bambini intervennero a dare man forte al giovane ladro.
I ricordi svanirono veloci, sul podio.
La mia mano saettò sulla faccia di Cappone che indietreggiò esterrefatto: "Questo è per Sam!", ancora una volta colpii l'odiata faccia: "Questo è per John"; Cappone, sanguinante mi chiese:" Ma chi cavolo è John?", rabbiosamente lo colpii ancora (perché non mi ricordavo chi era John): "E questo è per le biglie!".
Il Boss cadde riverso all'indietro, e in quel momento sentii un rombo e vidi che il gangster, steso a terra, veniva investito da una schifosissima decappottabile verde-arrugginito.
L'investigatore con l'occhio di vetro scese dalla macchina e disse con tono pacato: "Ma guarda che cavolo ho combinato...".
In quel momento capii che ero libero, ed insieme al mio secondo mi allontanai nel deserto senza una meta, bevendo whisky a bordo della volante, al calar del sole.

Giovanni Papandrea



Amiga

Penso proprio che Big Run non sia il videogioco che tutti si aspettavano.
Sebbene mi sono abbastanza divertito a giocarci, devo ammettere che alcuni particolari mi hanno lasciato piuttosto perplesso. Ad esempio le macchine avversarie sono tutte della stessa forma e colore, e alcune volte la macchina sembra essere sfalsata rispetto alla pista (specialmente nelle salite). Graficamente il gioco poteva offrire molto di più, con fondali nel complesso piuttosto monotoni e una sgradevole impressione visiva spesso confusa e pixellosa, sebbene le immagini statiche siano ben fatte. Una delle cose che invece mi è piaciuta di più in Big Run sono le musiche, che a detta di un mio amico musicista sono tecnicamente ben realizzate e molto belle. Il gioco in sé stesso non è molto difficile (l'ho finito alla seconda partita) e penso che possa piacere solo ai fans più sfegatati delle simulazioni di corsa. Mentre, per tutti gli altri sarebbe molto meglio che lo provassero prima di un eventuale acquisto.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EHI, BOY...

Progetto Grafico: Paola Immordino

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:
Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostien

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64

AMIGA

PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM

SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/NEW WORLD COMPUTING per PC

L'arcipelago di Terra galleggiava pigramente in un'eterea sfera azzurra, formata da acque cristalline e cieli meravigliosi. C'erano isole grandi e piccole, verdeggianti e desertiche, glaciali e ignee, piane e montuose, e su questo panorama da idillio incombeva la malevolenza d'un intruso...

Might and Magic® III Isles of Terra

L'intruso arrivò valicando distanze cosmiche, col solo intento di seminare guerre e discordie; solo l'intervento di un indomabile gruppo di avventurieri riuscì ad evitare il collasso della pace. Ma quegli eroi non poterono impedire che l'essere malefico sfuggisse, per essere nuovamente libero di tessere le sventure altrui. Il suo ghigno satanico rimase celato per qualche tempo, finché nell'anno 500 si specchiò sulla cerulea superficie del Grande mare di Terra, e quella landa pacifica seppe d'esser preda di Sheltem, l'alieno rinnegato. Fortunatamente un indecifrabile personaggio - nomato Corak - non perse mai le tracce di quell'essere perverso, e intraprese un lungo viaggio con carattere di spedizione punitiva, un viaggio avente come meta il remoto nascondiglio di Sheltem. Contemporaneamente apparve nella cittadina di Fountain Head un intrepido gruppetto di eroi, decisi a seguire le orme di Corak, e qui entrate in scena voi.

MM3 è un gioco di ruolo: l'ultima uscita della serie firmata New World Computing, che include due episodi precedenti. E' probabilmente l'unica serie che tenta di sfidare la produzione dei grossi nomi del settore, vale a dire la SSI (detentrice della licenza ufficiale AD&D), la Origin con la celeberrima serie Ultima, e la Electronic Arts con i suoi Bard's Tale.

GAMES machine STAR PLAYER

Com'è ovvio, ognuno di questi celebri produttori ha impresso un marchio personale alla sua produzione, per cui è importante sapere come regolarsi per gli acquisti. Cercherò per questo di spiegarvi alcune cosette; il discorso sarà un po' tecnico, ma ricordatevi che vi fa bene e sappiate che sarò sintetico al massimo.

I videogiochi moderni consistono di programmi relativamente piccoli, circondati da legioni di immagini grafiche che - come le più vanesie attrici cinematografice - chiedono ad ogni istante di apparire sul video. Considerate ad esempio il DOS 3.31: in 64 K scarsi di programma sono concentrate una quantità spaventosa di funzioni e operazioni, su cui decine di libri sono stati scritti senza esaurire l'argomento. In quei 64 K ci starebbe invece una sola immagine grafica a tutto video in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MCGA 256 colori, che un bravo grafico realizzerebbe in poche ore (contro i mesi di lavoro che sono stati necessari per sviluppare il DOS). La grafica ha un problema: più ce n'è, tanto meno (in proporzione) se ne può lasciare in memoria, e quindi il programma deve impazzire solo per muovere i dati tra RAM e dischi. Per questo i programmatori devono - o almeno dovrebbero - bilanciare il programma scegliendo un compromesso tra velocità e abbondanza grafica, e velocizzare gli algoritmi senza dormire sulla velocità dei 486, che comunque non tutti hanno (per inciso, noi di TGM proviamo tutti i giochi PC sui 286). In sostanza, possiamo catalogare i videogiochi in quattro grandi gruppi: "folletti" (giochi agili e veloci con poca grafica), "mastodonti" (giochi pieni di grafica ma lenti), "talpe" (poca grafica, e pure lenta) e "ghepardi" (programmi fascinosi e veloci). I più ambiti sono ovviamente questi ultimi, ma la tendenza attuale è senza dubbio per i mastodonti, che offrono parecchi mega di grafica chiedendo in cambio un PC che vada in palestra almeno due ore al giorno (un 286, per capirci). Le talpe - per fortuna - stanno scomparendo assieme alle rondini di JH, e spero che in un vicino futuro arrivi la rivincita dei ghepardi. E veniamo al punto: M&M3 è immancabilmente iscritto al partito dei mastodonti, e infatti chiederà sul vostro ingorgatissimo ardisco una stanza d'albergo ampia almeno 4,2 Mb. Ma i mastodonti hanno un grande cuore (con quella mole...), e M&M 3 come gioco di ruolo non è secondo a nessuno dal punto di vista grafico. Innanzitutto vi devo dire che usa lo stesso stile di grafica soggettiva degli EOB e di Dungeon Master, con una finestra video bella ampia e con i mostri animati che ne riempiono buona parte. Ma M&M3 va oltre gli illustri titoli citati prima, perché riproduce anche il paesaggio esterno, e lo fa senz'altro meglio di EOB 2, dove la foresta sembra un soffocante sotterraneo con alberi dipinti alle pareti. Qui ci sono alberi veri, montagne vere, diversi tipi di vegetazione e di paesaggio, mari, laghi, fiumi, cielo notturno e diurno: tutto ciò che avete sempre voluto vedere e il vostro PC non ha mai osato mostrarvi. Ci troviamo davanti a uno splendido scenario, che è stato perfino ingrandito rispetto ai due episodi precedenti, percorso da una pletora di mostri ansiosi di sbudellarvi per benino. C'è la solita enorme oggettistica della serie M&M, e una quantità di sotterranei e problemi per darvi grattacapi notte e dì. C'è, insomma, tutta l'anima di M&M portata verso eccelse vette di fascino grafico e inserita in un ambiente di gioco da mouse, facile e comodo da usare. Il gruppo di comandi è ragionevolmente ampio, e si pone a metà strada tra la sterminata lista di opzioni che ci assaliva nei titoli ruolistici SSI e l'asciutta efficenza degli EOB dove si poteva far tutto con i due tasti del mouse.

L'ambiente dell'arcipelago prevede, in perfetto stile New World Computing, cinque città classificate in ordine di ricchezza; manco a dirlo l'avventura prende le mosse dalla più economica, dove si trovano le attrezzature meno raffinate. Ma non poteva mancare la solita minicostellazione di castelli e sotterranei, ed è stato ripreso almeno in parte lo stile dei piani elementali apparso in M&M2. Troverete, insomma, un altro mondo tutto da esplorare uscito dalla felice mano della NWC, che è senza dubbio un'alternativa valida alle celebri serie citate prima. Ho solo una cosa contro la NWC: che diavolo c'entra un alieno in un gioco di ruolo? Il purista che è in me non può non storcere il naso, ma coraggio: anche la eccellente Origin ha messo razzi, hovercraft e pistole laser nei suoi primi titoli Ultima; SSI ed EA non sono ancora cadute nella trappola, e presumibilmente non ci cadranno. Vi lascio quindi in compagnia di un grasso commento, a cui hanno dato in pasto le celebri bistecche di avventuriero. Anche i mostri hanno diritto a mangiare, no?

W.B.

PC

Questo mastodonte ha davvero un grande cuore. Ho già elogiato la ricchezza dell'ambientazione, e aggiungerò solo che lo stile grafico è personale ed elegante, e il livello qualitativo sempre elevato; ci sono occasionalmente animazioni veramente notevoli (nella palestra, ad esempio), anche se ci sono mostri poco animati. Una citazione va senz'altro alle icone dei personaggi: chiudono gli occhi nel sonno, e assumono espressioni veramente ridicole quando solo avvelenati, impazziti, e altro. La ricchezza del gioco è più o meno la stessa degli episodi precedenti, e quindi troverete grande varietà di mostri, oggetti, problemi e missioni. Ci sono anche da sottolineare alcuni difetti, il più marcato essendo nei combattimenti. Questi avvengono in tempo reale, esattamente come in EOB, per cui il PC deve muovere tutti i megasprite, eventualmente caricare, e rispondere ai comandi. Siccome la tastiera mantiene il classico supporto BIOS, avrà luogo un pazzesco effetto buffer in ogni combattimento frenetico dove premerete i tasti un po' più velocemente del necessario (facilissimo in un combattimento impegnativo). Questo problema è dovuto essenzialmente alla velocità del PC (in redazione usiamo solo i 286), ma non toglie che una programmazione più accurata avrebbe potuto risolvere molto: l'unico rimedio è premere i tasti con calma e nel momento giusto. Un altro difettuccio sta nei caricamenti sparsi dappertutto, ma ne abbiamo già discusso, no? La grafica si paga, e già che siamo in tema vi faccio notare che M&M3 funziona solo in VGA/MCGA 256 colori. Ultima noticina: il mouse si rivela abbastanza scomodo, ma si può giocare piuttosto agevolmente con la tastiera. In conclusione è veramente un bel gioco di ruolo, di notevole valore grafico/paesaggistico, genericamente ricco e piuttosto giocabile. Compratelo, amici ruolisti, ne vale la pena!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB
L. 469.000
PAL
L. 569.000

ACCESSORI FAMICOM

Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE FAMICOM

Actraizer	119.000
Area 88 - UN Squadron	129.000
Augusta Golf	158.000
Big Run	109.000
B. Laimbeer's Combat Basketball	147.000
Bombuzal	99.000
Bull Vs. Lakers	138.000
Castlevania	154.000
ChessMaster	150.000
Darius Twin	134.000
Dimension Force	164.000
Equinox	144.000
Final Fantasy	169.000
Final Fight	149.000
Gamba League Baseball	140.000
Goemon	139.000
Gradius III	130.000
Gundam '91	138.000
Hole In One	151.000
Hook	144.000
HyperZone	129.000
Jerry Boy	149.000
Joe & Mac	141.000
John Madden Football	144.000
Lemmings	159.000
Mystical Ninja	154.000
NCAA Basketball	169.000
Paperboy II	150.000
Pilot Wings	129.000
Populous	141.000
Pro Soccer	149.000
Raiden Densetsu	160.000
RPM Racing	150.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Super Battletank	147.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	160.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	149.000
Super R-Type	147.000
Super R-Type	134.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wakya Land	156.000
Thunder Spirit	173.000
True Golf Waialae	163.000
Tyson's PowerPunch	163.000
UltraMan	135.000
UltraMan	129.000
Vanilla Ice	150.000
Y's III	149.000

MegaDrive
Scart - RGB
L. 279.000
PAL
L. 299.000

ACCESSORI MEGADRIVE

Sega Joypad	49.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Euro/Japan converter	29.000
Cavo Scart-RGB	25.000

SOFTWARE MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Ark Odissey	115.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	109.000
Bare Knuckle	99.000
Batman	89.000
Battle Golfer	59.000
Battle Master	99.000
Battle Of Bahama	99.000
Battle Squadron	89.000
BlockOut	63.000
Bonanza Brother	89.000
Budokan	99.000
Burning Force	58.000
Caliber 50	114.000
California Games	103.000
Centurion	103.000
Commando II'	109.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	89.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	70.000
Dark Castle	99.000
Devil Crash	116.000
Dick Tracy	79.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	65.000
Double Dragon II	140.000
Dynamite Duke	77.000
E-Swat	61.000
El Viento	140.000
Elemental Master	77.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Circus	122.000
F1 Grand Prix	122.000
Fantasy Soldier	127.000
Fighting Ninja Legend	92.000
Final Blow	99.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Galares	74.000
Gain Ground	65.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	95.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	98.000
Granada	72.000
Gynoug	100.000
Hard Driving	94.000
Heavy Unit	81.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	81.000
Hurricane	73.000
Ice Hockey	109.000
Image Fight	99.000
Insector-X	89.000
James Pond	75.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	126.000
John Madden Football	99.000
Juju Legend	77.000
Junction	92.000
Kageki	95.000
King Of Beast	79.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Legend Of Raiden	109.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Majong Detective	86.000
Marble Land	116.000
Mario Lemieux Hockey	111.000
Marvel Land	79.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
M. Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monsters Lare	63.000
Moonwalker	69.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	61.000
Populous	75.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Ringside Angel	103.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Knight	79.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shiiten-Myooh	79.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	81.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	111.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	66.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Tatsujin	58.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Tetris	60.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	109.000
Toral Toral Toral	79.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Ultimate Qix	79.000
Undeadline	91.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	81.000
Verytex	70.000
Volfied	81.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
WhipRush	59.000
Winter Challenge	114.000
Wonderboy III	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

Game Boy
L. 250.000
In omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY

CaseBoy - borsa trasp.	29.000
WideBoy - ingranditore	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE GAMEBOY

Addams Family	70.000
Aero Star	51.000
Alleway	58.000
Altered Space	63.000
Atomic Punk	66.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battle Toads	66.000
Battleship	59.000
Blades Of Steel	63.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Burger Time Deluxe	60.000
Caesars Palace	69.000
Castlevania	55.000
Castlevania II	67.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	60.000
ChopLifter	58.000
Contra	56.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Dead Heat Scramble	60.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Double Dragon II	66.000
Double Dribble	69.000
Dr. Mario	49.000
Dracula II'	54.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	63.000
F1 Race	59.000
F1 Spirit	49.000
F1 Boy	63.000
Face Ball 2000	77.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
Fist Of The North Star	75.000
Fortified Zone	60.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	58.000
Kitchen Panic	56.000
Klax	60.000
Kung Fu Master	56.000
Kung Fu X	63.000
Kwirk	60.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Marble Madness	69.000
Mickey Mouse	61.000
Mickey's Danger. Chase	63.000
Motocross Maniacs	49.000
Mysterium	60.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	60.000
Nemesis II	48.000
NFL Football	60.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	66.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	60.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	66.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	63.000
Rescue Princess Blob	60.000
RoboCop	56.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	66.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Simpsons'	66.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	60.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	80.000
Teenage Ninja Turtle	63.000
Teenage Turtle II	80.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
Turrican	69.000
WWF Superstars	65.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD

Earnest Events	125.000
Heavy Nova	125.000
Rise Of The Dragon	125.000
Sol-Feace	119.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR

MasterSystem converter	49.000

SOFTWARE GAMEGEAR

BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	69.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Golden Axe	69.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Hastle Golby	51.000
Head Buster	55.000
Kinetic Connection	55.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

Modelli PC Engine
Coregrafx II°
(Scart - RGB)
L. 269.000
SuperGrafx
(Scart - RGB)
L. 329.000
PC Engine GT
L. 588.000

SOFTWARE PC-ENGINE

1941	127.000
BomberMan	89.000
Darius Plus	127.000
Doraemon	95.000
Fighting Run	101.000
Final Lap Twin	90.000
Final Soldier	98.000
Hit The Ice	99.000
Image Fight	90.000
Mesopotamina	95.000
Naxat Stadium	94.000
PC Genjin II	89.000
Power Golf	56.000
Power League IV	99.000
Saramanda	96.000
Terrible Village	127.000
TV Sport Football	96.000
VallisTix	107.000
Volfied	94.000

Neo-Geo
Scart - RGB
L. 688.000

SOFTWARE NEO-GEO

Alpha Mission II	350.000
Cross Sword	410.000
Cyber Clip	320.000
Ghost Pilots	350.000
Joy Joy Kid	270.000
King Of The Monsters	350.000
League Bowling	330.000
Magician Lord	320.000
Nam 1975	250.000
Ninja Combat	320.000
Pro Baseball	350.000
Raguy	380.000
Riding Hero	350.000
Sengoku	340.000
Super BaseBall 2020	410.000
Super Spy	350.000
Top Player Golf	360.000

CDTV Commodore
con Enciclopedia Grolier
L. 1.250.000
Tastiera per CDTV
L. 120.000
Mouse wireless per CDTV
L. 110.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI,11 a MILANO

Tel.02/8464960 r.a.
fax.02/89502102

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE

TURRICAN
MIKE DITKA 2
OUT RUN M.D.
JOHN MADDEN 2
CENTURION
ROBOCOD
PACMANIA

MASTER SYSTEM

BACK TO FUTURE II
SONIC THE EDGEHOG
MICKEY MOUSE 2
GOLDEN AXE
AFTER BURNER M.S.
WONDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULS'N GHOST
XENON II

AMIGA 500/2000

TOP WRESTLING
WING COMMANDER
RED BARON
TURTLES 2
HARLEQUIN
FORMULA ONE G.P.
KNIGHTS OF THE SKY
EPIC

SETTORE COMMODORE

A500 V.2.0 COMMODORE	£. 700000
A500 V.2.0,1084S COLORE	£.1190000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1190000
A2000 NUOVA VERSIONE	£.1190000
A2000 CON 1084S COLORE	£.1700000
A3000	£.TEL.....

DRIVE ESTERNO A500 PAS+DISC.	£.145000
DRIVE INTERNO A2000	£.139000
DRIVE ESTERNO A500/A2000 360KB	£.245000
STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.330000
STAMPANTE LC200 STAR COLORE 9AGHI	£.480000
STAMPANTE LC24-200 STAR COL. 24 AGHI	£.790000
MONITOR COLORE 1084S COMMODORE	L.450000

SETTORE COMMODORE

ESPANSIONE DA 512KB PER A500	L. 59000
ESPANSIONE DA 1MB PER A500PLUS	L.140000
ESPANSIONE DA 512KB* CLOCK A500	L. 69000
ESPANSIONE DA 1,5MB PER A500	L.190000
ESPANSIONE DA 2,8MB SUPRA A500	L.330000
ESPANSIONE DA 2,8MB A2000	L.390000

VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	L.480000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	L.420000
AMIGA ACTION REPLAY III A500/A1000	L.150000
AMIGA ACTION REPLAY III A2000	L.170000
MINIGENLOCK A500	L.490000

ANTIVIRUS,PENNE OTTICHE,SCANNER,EMULATOR C64,SOUNDMASTER, TELEVIDEO,SYNCRO SUPER,RICHIEDI IL CATALOGO GRATIS...

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI E ACCESSORI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1300000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1800000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2150000
AT486/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2750000

SOUND BLASTER V.2.0	L. 280000
MODEM 2400 MNP5	L. 350000
GENISCAN GS4500	L. 280000
ION STILL RC.260	L.1400000
TAVOLETTA GRAFICA	L. 550000

RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO CON TANTI ALTRI ACCESSORI

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE O SCRIVETE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX

BUONO D'ORDINE PER CATALOGO GRATIS HARDWARE E SOFTWARE

COGNOME E NOME .....

INDIRIZZO E N.CIVICO .....

CAP,CITTA' E PROVINCIA .....
TGM

PREFISSO CON NUM.TEL. .....

INCLUDERE L.700 PER IL FRANCOBOLLO GRAZIE

PURTROPPO LO SPAZIO NON E' SUFFICIENTE PER ELENCARE I MIGLIAIA DI GIOCHI E DI PROGRAMMI GESTIONALI,RICHIEDETE IL CATALOGO GRATIS

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

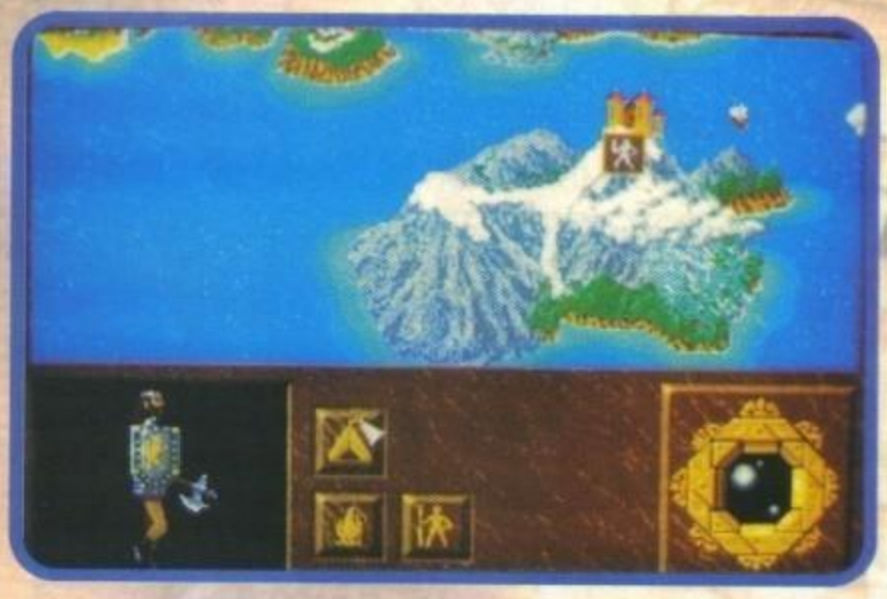
ELECTRONIC ZOO per Amiga L. 59.000

L'Electronic Zoo lancia il guanto di sfida a Dungeon Master. Qualcuno dovrà pur cedere...

ABANDONED PLACES

A time for heroes

Taaanto tempo fa dodici valorosi eroi si distinsero per aver sconfitto un pericoloso individuo di nome Bronagh (non si sa bene in quale gioco, forse in Crowded Places...), reo di aver disseminato morte e distruzione nel mondo di Kalynthia. E lo sapete quale ricompensa hanno avuto gli eroi di una simile impresa? Li hanno ricoperti di glorie e di onori? Oppure sono stati sommersi da un mare di monete d'oro? Oppure ancora li hanno mandati in pensione strapagata a vita in un castello pieno di ogni ben di dio? Macché! Credete davvero che i vecchi saggi possano essere così cretini? Perché sprecare il valore di simili indomiti eroi con vile denaro e inutili onoreficenze? Perché corrompere i loro animi e inibire per sempre le loro capacità belliche a dir poco uniche? Molto meglio pietrificarli e tenerli buoni per qualche altra futura impresa disperata!



E così fu: gli eroi rimasero in animazione sospesa per secoli e secoli (e già che c'erano potevano metterli in carbonite insieme al capitano Han Solo: si sarebbero divertiti sicuramente di più!) fino a quando, appunto non ci fu ancora bisogno di loro.

Cosa successe è lecito aspettarselo: il ritorno di Bronagh, tanto paventato dai quattro saggi del regno. E, con lui, il ritorno del caos. Ed ora tocca a voi: il difficile compito di scegliere quattro dei dodici eroi grava interamente sulle vostre spalle (a quanto sembra il clerico di turno incaricato di far rivivere i personaggi era semi-indisposto e quindi non poteva lanciare più di quattro incantesimi). Per facilitarvi un pochino le cose vi comunico una cosa semplicissima: avete bisogno di due guerrieri, un chierico e un mago e ne avete a disposizione rispettivamente 6, 3 e 3. Facile come dividere per tre (tantopiù che al momento non potrete neanche sapere le loro caratteristiche, ahiahiahi!).

E finalmente ci siete arrivati: vi risvegliate in un oscuro dungeon popolato di demoni di infimo livello, elementali di fuoco e scheletri e dovete trovare la tanto agognata uscita all'aperto (un po' di aria fresca ogni due o tre secoli fa bene al fisico, dicono i dottori). Questo implicherà, naturalmente, l'uccisione dei mostri, la raccolta di chiavi e oggetti vari, nonché dei (pochi) tesori che troverete. Ma ce la farete di sicuro: siete troppo forti per trovare problemi con simili mostriciattoli noiosi e il sotterraneo in cui siete rinchiusi non è grande. Datevi da fare e siete finalmente fuori, in un isola apparentemente deserta (no: l'isola non è tropicale e di belle indigenotte neanche a parlarne!). Ma coraggio, il futuro non è poi così nero: troverete ben presto quattro cavalli (quando si dicono le coincidenze) e una nave che fa la spola tra la vostra isoletta e il resto del mondo. Il tempo di percorrere il breve tratto che vi separa dal porticciolo, di imbarcarvi sulla barca di sorbirvi il viaggetto (magari dormendo) e siete finalmente pronti ad affrontare la dura realtà.

Bronagh è riuscito ancora una volta a riportare il mondo del disordine: nei villaggi serpeggia il malcontento e le città sono presidiate da guarnigioni di guardie armate che pretendono di essere pagate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per consentirvi l'accesso.
Non sapendo che pesci pigliare decidete di cercare i vecchi saggi e chiedere il loro sommo parere sulla situazione. E dopo una luuunga ricerca li troverete alfine, e prima di indicarvi la strada da seguire per uccidere Bronagh vi costringeranno senza troppi complimenti ad affrontare una prova per vedere se siete ancora quelli di una volta.
E qui io vi do un bel un consiglio. Non perdete il vostro tempo a sistemare ancora il cattivo Bronagh per conto di quei quattro vecchiacci che non hanno neanche più fiducia in voi. Fate fagotto e andatevene in giro per il mondo: in fin dei conti quale trattamento credete che vi riserveranno in caso di successo? Ma vi pietrificheranno ancora, ovviamente!

Comeee? Siete ancora qui. Vabbè, ho capito, siete degli irriducibili e volete che il bene trionfi sempre sul male, ragion per cui volete che vi spieghi qualcosina in più sull'interfaccia utente. Se avete già esperienza con Dungeon Master non c'è troppo da spiegare: su schermo sono visibili le icone dei quattro personaggi, l'inventario di uno di essi, le essenziali frecce per il movimento, un minuscolo menu per selezionare magie o azioni speciali e, ovviamente, la finestra per la visione tridimensionale.
Come complessità non c'è male: ci hanno messo concentrato dentro quasi tutto il necessario. E anche qualche novità. A cominciare dalle icone dei personaggi, che racchiudono una bussola per scegliere la direzione di attacco di ciascuno di essi (normalmente davanti, ma in caso di attacchi simultanei si possono diversificare le direzioni). E si era parlato anche di un menu a scorrimento per magie e mosse particolari come tirare o spingere. Ogni personaggio, infatti, ha un certo quantitativo di punti di azione (oltre ai ben noti punti ferita) e ogni magia o azione speciale ne spreca un certo numero mostrato. Naturalmente tali punti si possono recuperare dormendo.

Stupisce, invece, l'assenza delle cifre indicanti i danni inflitti ai nemici: le baratterei volentieri con le bussole di attacco di utilità, tutto sommato, discutibile.
Passando agli esterni, invece, bisogna dire che sono del tutto convenzionali: Vista dall'alto e mappa a scorrimento. Del resto la loro funzione è limitata: servono più che altro per dare un senso alla trama (che dovete ricostruire voi) e per permettervi di accedere ai vari servizi cittadini (negozi di armi, di gioielli o di cibo, monasteri, locande, ecc.), dai quali non dovete aspettarvi certo una grande interazione... Piccola precisazione di stampo hardware: se volete giocare è necessario un Mega di RAM; e se avete anche due drive o un hard disk tanto meglio: cinque dischi non sono così pochi. Ah, un'ultima cosa dell'ultima ora: la versione finale che troverete nei negozi sarà tradotta interamente in italiano. G.B.

Amiga

Come ormai dovreste aver capito, Abandoned Places si presenta come un RPG in soggettiva con interfaccia a icone in stile Dungeon Master. Purtroppo però sono dell'opione che rispetto ai migliori prodotti del genere visti finora (sono già un po': Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Beholder, Beholder 2, Knightmare e, se vogliamo, anche Captive) questo della Electronic Zoo sia destinato ad uscire dal confronto come sconfitto. Prima di tutto per la grafica, essenziale ai fini dell'ambientazione, e qui palesamente incapace di catapultarci in un dungeon decente, impedita com'è da un mediocre effetto bicromatico. Non che l'aspetto dei mostri sia molto meglio: a incutere paura non mi sembra proprio che ci riescano, e tantomeno a farsi rispettare. E non parliamo dei monotoni viaggi che dovrete affrontare una volta all'aperto per trovare uno straccio di missione. In definitiva è un gioco in cui bisogna superare il lungo momento di noia iniziale prima di poterlo apprezzare per quello che sicuramente è: un RPG molto vasto e probabilmente altrettanto vario.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

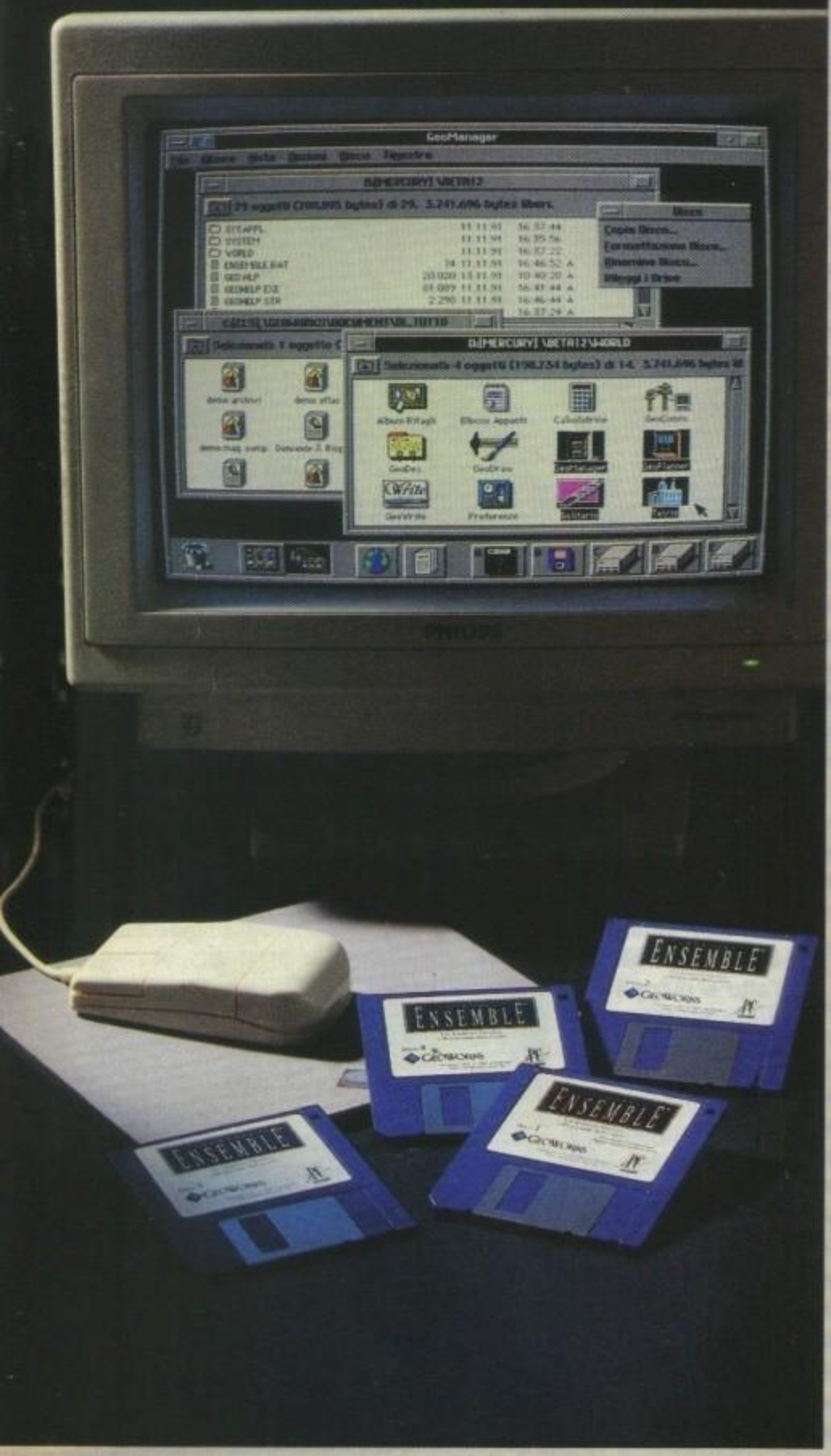
http://www.oldgamesitalia.net/

GEOWORKS

ENSEMBLE™

A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

VERSIONE 1.2
L. 349.000
Iva Inclusa



PACCHETTO INTEGRATO IN AMBIENTE GRAFICO

COMPRENDE INFATTI:
GEOWRITE-SLENDIDO PROGRAMMA DI WORD PROCESSING **(WYSIWYG)** CHE OFFRE UNA RICCA COLLEZIONE DI FONT SCALABILI DA 4 A 792 PUNTI IN DIVERSI STILI, IMPAGINAZIONE A PIU' COLONNE ED UN CORRETTORE ORTOGRAFICO CON OLTRE **300.000** VOCABOLI INCREMENTABILI.

NONCHE':
GEODRAW- FACILE PROGRAMMA DI DISEGNO ORIENTATO AGLI OGGETTI. CONSENTE LA ROTAZIONE DI IMMAGINI E TESTI. UN VERO E COMPLETO DESKTOP PUBLISHER SEMPLICE E DIVERTENTE DA USARE.
E ..... ALTRI 5 APPLICATIVI.

PIU' FACILE É IMPOSSIBILE !

GEOWORKS

PC Line LEADER DISTRIBUZIONE

Copyright © 1991, 1990 GeoWorks. Tutti i diritti riservati. GeoWorks, Ensemble, GeoWorks Ensemble, GeoWrite, GeoDraw sono trademarks della GeoWorks. DUTCH and DUTCH FOTO LAVIT

1990 - FINALIST - PC Magazine Award for Technical Excellence

PC Computing MVP

BYTE WEEK

*É compatibile con il task del DOS 5.0, quindi consente di mantenere attivi più programmi DOS contemporaneamente. *Supporta le reti locali Novell® ,LANtastic™ e LAN Manager™.

Sistemi richiesti: IBM XT, AT, PS/1, PS/2 od altri PC compatibili al 100%; 512K RAM; Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA; DOS 2.0 o superiore; hard disk con 5MB di spazio libero; mouse. GeoWorks Ensemble é compatibile con oltre 400 stampanti di larga diffusione, PostScript® comprese.

PER RICEVERE UN DEMO DEL PRODOTTO SPEDITE QUESTO TAGLIANDO A:
LEADER PC LINE -VIA MAZZINI, 12 - CASCIAGO (VA). T

NOME .....
COGNOME .....
VIA ..... N° .....
CITTA' ..... PROV ..... CAP ..... TEL .....
Per informazioni telefonate a: **LEADER PC LINE** -Tel. (0332) 228.050

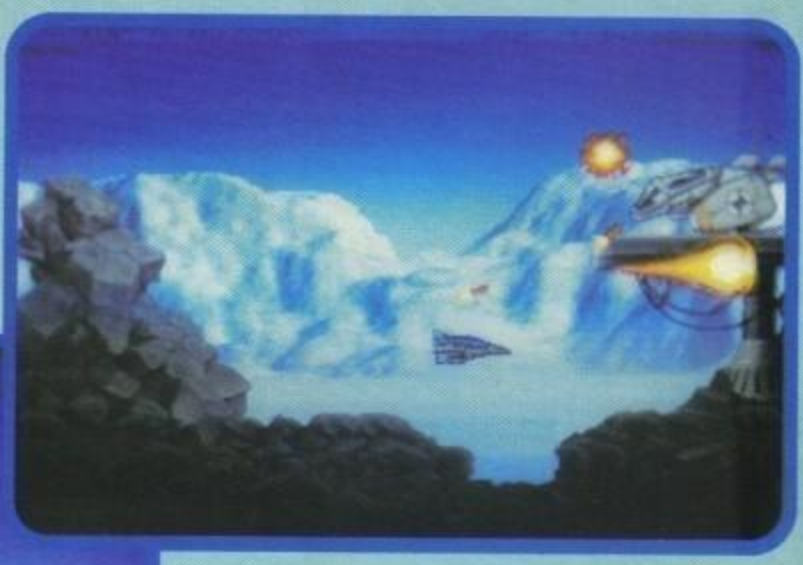
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fermi tutti! Cosa ci fa una preview nella parte finale della rivista? Un errore di stampa o cos'altro?
No, è una preview è basta, ma non avete letto il titolo?
Mbeh? Vedete, oggi è Venerdì (non 17, ma in compenso è San Valentino), la rivista è già virtualmente "chiusa", interamente impaginata, e noi riceviamo proprio adesso un demo dall'Inghilterra dell'ultima creatura dei Team 17. Risultato: sopprimiamo seduta stante una recensione (niente paura non avete perso nulla, era di un gioco appena mediocre) per sostituirla al volo con quest'anticipazione di notevole portata.

VENERDI' 17

Personalmente ammiro moltissimo i Team 17, e sono rimasto veramente impressionato da come siano riusciti, con due soli titoli al loro attivo, a catturare tanto entusiasmo e interesse attorno alle loro produzioni, tutto questo partendo praticamente dal nulla. Bisogna comunque riconoscere che questi ragazzi ci sanno sicuramente fare, il loro gioco d'esordio (Full Contact) non m'aveva particolarmente entusiasmato, anche se già lasciava intuire tutte le potenzialità che sarebbero invece esplose alla grandissima in Alien Breed. Come già vi era stato anticipato al termine della sequenza introduttiva di quest'ultimo, il nuovo gioco ormai praticamente ultimato si chiama PROJECT X e si presenta come il più classico degli sparaefuggi orizzontali. Ma dietro ad un apparente normalità si nasconde un "mostro tecnologico" di spropositate dimensioni. Nel demo sono visionabili tre livelli del gioco, più che sufficienti per rimanere assolutamente esterefatti: è come se i programmatori si divertissero a prendersi gioco degli altri giochi, ne prendono un aspetto qualsiasi e lo rendono cento volte meglio. Scrolling che definire impeccabile è ancora poco, assenza totale di un benché minimo sfarfallamento o rallentamento nonostante miliardi di sprites sullo schermo, 32 colori su schermo e addirittura 64 (!!!) per un livello subacqueo, tonnellate di effetti sonori, sezione bonus ultraveloce con dodicimilatrecentovenitré livelli di parallattico, magistrali sequenze di parlato, superarmi da urlo, megamostri di tutte le dimensioni, ovviamente interamente in overscan, e chi più ne ha più ne metta... Che non mi senta Alex, ma... Altro che console!



Purtroppo le foto non rendono la giusta idea, non c'era la pausa e ho dovuto ridurre il tempo di esposizione a discapito della resa visiva, ma in ogni caso è un gioco che va assolutamente giocato per poter essere pienamente apprezzato. Lunedì mi informo subito sulla data prevista di uscita, e state pure tranquilli che farò di tutto per averne una copia recensibile quanto prima, insieme, magari, ad una preview dell'imminente Alien Breed 2, non si sa mai...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICIO SPEDIZIONI
TEL. (02) 93505942

DISTRIBUITORE DEL LASER DISK SISTEM CON INTERFACCIA AMIGA
NUMEROSI TITOLI DISPONIBILI: ES. DRAGON'S LAIR E THAIER'S QUEST
ALTRI TITOLI IN ARRIVO

STAMPANTI

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)	L. 299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela)	L. 299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ)	L. 310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)	L. 375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.)	L. 410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ)	L. 490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)	L. 650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L. 750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L. 650.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)	L.1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne	L. 650.000
STAMPANTE LASER Postcript	L.1.890.000
STAMPANTE IBM 24 aghi **NOVITÁ!!!**	L. 600.000

MONITOR & ACCESSORI

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo	L. 400.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L. 450.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker)	L.1.099.000
CAVO speciale per 8833-II & 1084S	L. 29.000
TUNER TV Philips per trasformare il monitor in televisore	L. 170.000

DISK DRIVE & ACCESSORI

Drive interno per Amiga 500	L. 125.000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 passante + disconnect SLIM	L. 130.000
Drive interno per Amiga 2000	L. 125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L. 239.000
BOOTSELECTOR	L. 19.000

Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso

SISTEMI OPERATIVI

KICKSTART 1.2 ROM	L. 80.000

Affiancato al Kickstart 1.3 presente sui nuovi Amiga permette una completa compatibilità con il software in circolazione, anche quello nato per il vecchio 1.2

KICKSTART 1.3 ROM	L. 80.000

Per chi possiede l'Amiga con il vecchio sistema operativo 1.2 è essenziale per una completa compatibilità con il nuovo software uscito per l'1.3; utile anche per chi ussa gli hard disk

KICKSTART 2.0 ROM	L. 170.000!

nuovo sistema operativo nato per l'Amiga 3000 è ora disponibile anche per l'Amiga 500

MOUSE & JOYSTICK

Joystick	
Joystick standar 9 poll con ventosa	L. 8.000
Joystick Quick shot II con ventose + autofuoco (o simili)	L. 15.000
Joystick Quick shot II Plus con ventose, microswitch, autofuoco (o simili)	L. 15.000
Joystick Tac II Suncom piccollissimo	L. 29.000
Joystick Boss Wico, con lamelle in metallo	L. 30.000
Joystick Superjoy in metallo, ventose e autofuoco	L. 30.000
Joystick Crulser regolabile con microswitch	L. 30.000
Joystick Pro comp. 5000 con microswitch	L. 30.000
Joystick Navigator by Konix, autofuoco, microswitch, anatomico	L. 35.000
Mouse & Trackball	
Amiga Mouse (originale Commodore)	L. 50.000
Amiga Supermouse con microswitch	L. 49.000
Amiga Mouse senza fili	L. 129.000
Amiga Mouse selector per collegare mouse + Joystick	L. 19.000
Trackball Amiga	L. 80.000

Risolve i problemi di spazio, bastano 20 cm; sostituisce il mouse, basta sfiorare la sfera con la mano; ottima la sensibilità, la precisione e soprattutto la semplicità d'uso.

Trackball Amiga senza fili	L. 99.000

ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA

Amiga 2000/3000	
Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L. 380.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L. 540.000
Espansione interna da 8M	L. 899.000
Amiga 1000	
Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L. 380.000
Amiga 500	
Espansione interna da 512 K	L. 60.000
Espansione interna da 512 K + clock	L. 80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L. 180.000
Espansione interna da 2 M + clock	L. 250.000
Espansione interna da 4 M + clock	L. 490.000
Espansione esterna da 2 M autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga	L. 370.000
ANTIRAM	L. 19.000

Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi.

ACCESSORI PER LA GRAFICA

Tavola grafica Amiga Super Table	L. 350.000
Amiga Super Scanner	L. 290.000

Scanner B/N, permette la digitalizzazione di foto, disegni ,ecc. con 32 tonalità di grigi e una successiva manipolazione delle immagini

Penna Ottica	L. 20.000

Permette di disegnare direttamente sul video, semplice l'uso con manuali in italiano

HARD DISK E KIT RAM

Amiga 2000 Amiga DOS & MS-DOS
Sono disponibili le nuove hardcard NEXUS, tutte espandibili fino a 8 Megabyte fast high system turbo

HARDCARD "NEX" senza Hard Disk fast ROM	L. 450.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 45 Megabyte	L. 900.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 114 Megabyte	L.1.200.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 175 Megabyte	L.1.500.000
Amiga 500 Amiga DOS HARD DISK INTERNO	L. 800.000

"Adrive" da 20 Megabyte; piccolissimo si monta all'interno dell'Amiga 500 senza saldature e con semplicità

KIT RAM per HARD DISK KIT da 2 Megabyte per Hard Disk A590 Commodore	L. 170.000
KIT da 2 Megabyte per Hard Disk NEXUS	L. 160.000

ACCESSORI HARDWARE E INTERFACCE

Blitz Copier Hardware + Software per A500 A1000/2000 con Antivirus e Anticlick	L. 50.000
A-2320 Flicker Fixer per A 2000	L. 420000
A10 Sound Box Casse Amplificate con Volume	L. 79.000
220 Protector Multipresa a 8 prese	L. 59.000
Amiga Televideo 3.1 originale	L. 239.000
Virus Detector II	L. 25.000
Fatt-Agnus 8372-A	L. 125.000
Super Denise	L. 130.000
Alimentatore Professionale per Amiga 500 stabilizzato	L. 99.000
Dataswitch Seriale	L. 42.000
Dataswitch Parallelo	L. 25.000
Amiga Gunshot	L. 98.000
Fatter Agnus	L. Tel.
Scheda Accelleratrice AD-SPEED 16 MHz	L. 399.000

Si monta senza saldature nell' Amiga, raddoppia la velocità e comprende 32 KB di Cache Ram High Speed

MODEM

MODEM interno prof. SMART V21-22 Hayes slot MS-DOS	L. 155.000
MODEM interno prof. SMART V21-22-23-22bis slot MS-DOS	L. 299.000
MODEM esterno prof. SMART V21-22-22bis (300-1200-2400) + VIDEOTEL	L. 299.000
MODEM esterno prof. SMART V21-22-22bis + MNP 5, correzione errori	L. 399.000

DISCHETTI

Bulk dsdd 135 tpi	
1 dischetto	L. 900
10 dischetti	L. 7.500
50 dischetti	L. 35.000
100 dischetti	L. 69.000
Marcati dsdd 135 tpi	
10 dischetti "GMC"	L. 10.000
10 dischetti "KAO"	L. 18.000
10 dischetti "SONY COLOR"	L. 20.000
Box per dischetti	
Contenitore per 10 dischi da 3,5"	L. 5.000
Contenitore per 40 dischi da 3,5" con serratura	L. 10.000
Contenitore per 50 dischi da 3,5" con serratura	L. 15.000
Contenitore per 80 dischi da 3,5" con serratura	L. 17.000
Contenitore per 150 dischi da 3,5" Posso a binario	L. 35.000

VASTO ASSORTIMENTO DI LIBRI SPECIFICI PER AMIGA IN LINGUA ITALIANA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEXT COMPUTERS
Accessori Hardware e Software

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICIO SPEDIZIONI
TEL. (02) 93505942

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 - SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

ORARI :
9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDI' POMERIGGIO

PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, traversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65. Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi).

NOTIZIE UTILI SU RHO

ATONCE 16 MHZ - NEW

Emulatore 286 16MHz per Amiga 500 e 2000, trasforma il drive Amiga in un drive PC, e tutte le periferiche AMIGA in MS DOS comprese le sue uscite. IMPORTAZIONE DIRETTA

Caratteristiche Atonce 286 16 MHz

L'Atonce Plus è fornito inoltre di 512K di fast ram e zoccolo per coprocessore 80287C 12HHz
Restano disponibili in DOS 640K RAM (con Amiga 512K).
L'eventuale memoria residua, se avete un espansione di qualsiasi potenza, è utilizzabile come expanded memory o extended memory MS DOS.
Non corrompe il normale funzionamento dell'Amiga, qualsiasi periferica a norme Commodore Disk Drive Hard Disk, esterni o interni, R5232, printer Mouse, diventano **AT PC MS DOS.** Emulazione video EGA VGA MONO CGA HERCULES ecc. ecc.
Altissime prestazioni, affidabilità totale, manuale dettagliato, software di installazione con command COM, di facile montaggio senza alcuna saldatura. Compreso manuale in italiano **a sole L. 450.000 IVA compresa.**

Distributore esclusivo per l'interland

OFFERTA SPECIALE

Notebook K 286 16 MH2/21 schermo VGA retroilluminato 1 drive $3^1/_2$, 1 hard disk 20 MB 1 MB RAM espandibile a 6 MB, uscita monitor esterno VGA, batterie nichel cadmio ricarica automatica, alimentatore, borsa per trasporto in offerta da Next a £ 2.380.000 Dos 5.0 in abbinamento in Italiano.

Vastissimo assortimento PC 286 - 386 - 486 a partire da L. 1.200.000
286 da 16 a 20 MHZ - 386 da 16 a 40 MHZ - 486 da 20 a 50 MHZ

Sono disponibili i nuovissimi Genlok Rocteck normal e Plus oltre ai famosissimi MK III Plus e ai professionali Neriki.

- Amiga Action Replay III per Amiga 500 L. 150.000
- Amiga Action Replay III per Amiga 2000 L. 170.000
(Cartuccia con funzioni di freeze per la sprotezione di programmi in commercio, il salvataggio di videate, il rallentamento dei giochi, la rilevazione di virus, la programmazione in linguaggio macchina, ecc.)
- Amiga 500 1,3 L. 629.000
- Amiga 500 Plus 2,0 1 MB L. 739.000
- Espansione 1MB per Amiga 500 Plus (porta l'Amiga a 2 MB totali) L. 160.000
- Sound Blaster PC L. 280.000
- Scheda televideo PC L. 299.000
- Moduli SIP/SIM 70 ns 1 MB L. 85.000
- Monitor VGA color 14" 1024 x 768 L. 520.000
- Monitor NEC Multisink 3 FG color VGA 14" per Amiga PC, Machintosh L. 1.150.000

Disponiamo di software tecnico grafico cad, word processing ultime versioni per Amiga versioni originali e di tantissimi altri articoli impossibile da elencarle tutti. Sono disponibili accessori di tutti i tipi per Amiga

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Ciampitti Antonio opera in collaborazione con la moglie Cattaneo Loredana nel settore computers da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cedute ancora operanti. Ha editato ben 28 numeri di riviste con acclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; il famoso PC 1512 Amstrad, prima ancora che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA; ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.
Pertanto è in grado di consigliare il cliente e guidarlo all'acquisto, secondo le sue esigenze, garantendogli un servizio post vendita per gli accessori, il software, l'assistenza, la riparazione e l'installazione, sia a livello hobbistico, sia a livello professionale.
Pensaci !!!!!!!!!

Chi vende "Bidoni", prima o poi ne deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza. Grazie.

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Notte, Europeo, Commodore Gazette, Panorama, di vari anni addietro, in cui si parla di quanto sopracitato.

S T A M P A N T I
NEC, COMMODORE, STAR, IBM, OLIVETTI.

RIVENDITORE AUTORIZZATO
IBM - AMSTRAD - NEC - STAR
COMMODORE - PHILIPS

OGNI TIPO DI CONSOLES
E UN VASTISSIMO
CATALOGO DI GAMES CARTRIDGES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI per PC

Siamo nel XXV secolo. Essendo passati ben cinque secoli, sarà meglio che vi metta a parte degli avvenimenti di questo ultimi cinquecento anni...
I generali hanno fatto scoppiare una guerra nucleare, gli esploratori hanno conquistato diversi pianeti del sistema solare, gli scienziati hanno fatto passi da gigante nell'ingegneria genetica mentre Buck Rogers... ha dormito.
Questo già vi dovrebbe dare qualche idea sul tipo di personaggio, ma quando vi specifico che ha dormito dentro un frigorifero guasto in orbita non dovrebbero proprio esserci più dubbi: si tratta di un imbecille totale. Essendo però il XXV secolo un periodo di contraddizioni, contraddittori e guerre, gli abitanti di una terra devastata, inquinata e dominata dalla RAM (una specie di corporazione con sede legale su Marte) ergono a loro simbolo di riscatto

Buck Rogers, l'eroe del XXV secolo, il simbolo della nuova Terra libera, colui che, in ogni missione impegnativa e perigliosa... si tira indietro e manda voi al suo posto, come già aveva fatto in Countdown to Doomsday.

BUCK ROGERS
MATRIX CUBED

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING COMPUTER GAME, VOL. II

questo tipo dall'aria non proprio sveglia.
Lo scenario è quello tipico da Universo in cui si vuole ambientare qualche saga, pieno di personaggi strani, entità alterate geneticamente, nuove razze, guerrieri costruiti geneticamente (Gennies), intelligenze artificiali ed un sistema solare in guerra. La colonizzazione dei pianeti (Luna, Marte, Venere e anche Giove), che una volta terraformati sono poi serviti da nuova patria per i nuovi popoli, ha anche scatenato interessi e guerre, oltre che fornire materiale in quantità per una saga forse più originale, ma a mio parere decisamente meno affascinante di un universo fantasy come quello di AD&D. La situazione

ri di Countdown to Doomsday, il precedente RPG di Buck Rogers, che sono riusciti a

vede al momento la NEO, la nuova Terra libera, vincere ai punti sulla RAM. La terra è stata per ora liberata grazie anche all'apporto di migliaia di giocato-

neutralizzare il Laser del Giorno del Giudizio: La situazione non è certo tranquilla, la RAM è sulla porta di casa, il sistema è ancora "quasi" in guerra e sulla scena si affaccia un nuovo personaggio, l'inventore del Matrix un dispositivo in grado di trasformare la materia in energia. Su que-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sto punto non vorrei essere troppo critico, ma con questi repentini passaggi di secoli gli sceneggiatori si sono un po' confusi, visto che il procedimento esiste da una cinquantina d'anni (mi sembra si chiami fissione o fusione nucleare), fatto sta che sul vostro monitor compare nello splendore technicolor dei suoi 32 denti Buck Rogers che vi informa che neutralizzare la nuova minaccia saranno cavoli vostri.
A questo punto per tutti coloro che hanno già giocato al precedente RPG è sufficiente specificare che in questa puntata i personaggi partono in media dall'ottavo livello, con armi ovviamente più potenti, ma che poco è cambiato a parte qualche sensibile miglioramento nella qualità grafica delle schermate e nelle maggiori dimensioni di questa avventura.
Per l'utente fantasy SSI aggiungiamo invece che si tratta essenzialmente dello stesso sistema di gioco. Le visuali, in soggettiva nelle fasi di esplorazione e isometrica durante il combattimento, sono quelle, così come il sistema di combattimento, in cui a turno i sei personaggi controllati dal giocatore possono muoversi, disporsi, preparare le armi, attaccare, etc. Per le razze tra alieni & co. non c'è davvero che l'imbarazzo della scelta, mentre le professioni vanno dal solito guerriero al pilota, dall'ingegnere

Sono così rimasti coloro che non hanno mai giocato a un RPG SSI, a costoro non posso che consigliare di provare, un RPG dalla profondità non abissale ma molto comoda da usare e semplice da imparare. Personalmente preferisco ancora un'ambientazione fantasy, e per tutti coloro perdutamente innamorati di Buck Rogers conosco un paio di buoni psichiatri o un'ottima clinica.

Stefano Giorgi

PC

Conosco almeno una decina di soggetti di fantascienza più interessanti di Buck Rogers da cui trarre un RPG, ma non è questa la parte peggiore del gioco. Non mi è piaciuto il modo in cui è stato stupidamente adattato ad un'ambientazione fantascientifica un sistema di combattimento nato per il genere fantasy, dove i guerrieri dovevano essere opportunamente disposti a proteggere i maghi che si disponevano per lanciare meglio una variegata famiglia di incantesimi, c'era insomma una certa componente tattica. Qui tra fucili laser e lanciagranate è tutto molto monotono e assolutamente casuale. Si è cercato di ovviare a ciò aumentando il numero di armi, granate che provocano una nebbia anti-laser o anti-missile, storditori, ma il risultato è che i personaggi si portano dietro un vero arsenale per tutte le situazioni e passano buona parte del tempo a cambiare arma. Tutto il gioco, tra armi, equipaggiamenti e skills è più complesso della sua controparte fantasy e, per non finire a consultare troppo spesso il manuale o la scheda del giocatore si finisce per giocare a casaccio.
Quello che ha di buono Buck Rogers è comunque un sistema di gioco ormai un (fin troppo) collaudato (l'avrò già detto una decina di volte) un'ottimo equilibrio tra complessità e praticità di utilizzo ottimo anche per il neofita e una pregevole realizzazione tecnica.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
79%

al medico, con un sistema a skills, ovvero un punteggio da distribuire tra le varie abilità dei personaggi, tipico degli RPG di fantascienza. Per gli equipaggiamenti c'è un campionario di armi invidiabili, pistole, fucili, armi da taglio e granate, corazze, tute spaziali, jetpack, etc. con, al posto del +1, +2 delle armi magiche, una piccola etichetta Made in Mercurio, Made in Luna a determinarne la qualità e il danno. Di radicalmente diverso c'è solo la fase di combattimento tra astronavi, no, niente di arcade, SSI ce ne guardi. Si tratta semplicemente di astronavi con un certo armamento che si sparano addosso e che mettono a frutto gli skills di cui abbiamo già parlato, per il pilotaggio, la riparazione di sistemi, etc. Tutto sommato una sezione divertente, aggiunge un po' di movimento alla vicenda piattina, peccato che il risultato del combattimento sia, molto spesso, prevedibile dall'inizio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 (1.3) L. 400.000
Amiga 2000 (6.2) L. 800.000

CAUSA TRASFERIMENTO PREZZI INTERESSANTI
SU TUTTA LA LINEA PC MS/DOS (SCONTI FINO AL 50%)
CHIEDI IL TUO PREVENTIVO

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori 35 - 20026 Novate Mil. (MI) Tel. 02-3548765 Fax 02-3544283

PC WARE s.r.l.

PRODUZIONE ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500-1000-2000
COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E PC COMPATIBILI NUOVI E USATI
PERMUTE USATO CON USATO / NUOVO CON USATO

ESPANSIONI DI MEMORIA

AMIGA 500 ESP. 512 KB INT	50.000
AMIGA 500 PLUS ESP. 1 MB INT	110.000
AMIGA 500 ESP. 1,5 MB (KS 1.3) INT	150.000
AMIGA 500 ESP. 2 MB INT	210.000
AMIGA 500 ESP. 4 MB INT	330.000
AMIGA 500 ESP. 1MB ESP 8 MB EST	270.000
AMIGA 1000 ESP. 1MB ESTERNA	190.000
AMIGA 2000 ESP. 2MB ESP. 8MB	290.000

RAM 44256-41100-SIMM 1MB-ZIP A3000

COMPUTERS AMIGA

AMIGA 500 CLASSIC + 50 GIOCHI	550.000
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0	620.000
AMIGA 2000	990.000
AMIGA 3000 25 MHZ HD 52MB 2MB	3.900.000
AMIGA 3000 25 MHZ HD 105MB 2MB	4.400.000
AMIGA 3000 TOWER HD 105MB 5MB	4.900.000
CDTV COMMODORE	950.000

MONITORS

COMMODORE 1084S	380.000
PHILIPS 8833 II	360.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	590.000
NEC 3FG 15" MULTISYNC	990.000

HARD DISKS AMIGA

COMMODORE A590 20MB A500	530.000
COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB	690.000
GVP II HD 52MB AMIGA 500 ESP. 8MB	990.000
CONTR. SCSI ICD A2000 2/8 MB	250.000
CONTR. SCSI GVP A2000 2/8 MB	250.000
CONTR. SCSI NEXUS A2000 2/8 MB	390.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 40 MB	350.000
HARD DISK SCSI FUJITSU 40 MB	390.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 52 MB	450.000
HARD DISK SCSI SEAGATE 80 MB	550.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 105MB	690.000

ACCESSORI VIDEO

GENLOCK MINIGEN	320.000
GENLOCK MICROGEN NEWTRONIC	350.000
GENLOCK NERIKI 1189 Y-C	1.250.000
RGB SPLITTER (DA COMPOSITO A RGB)	150.000
VIDEON 3	420.000
VIDEON 3 + PHOTON PAINT 2.0	450.000
HITACHI VIDEO PRINTER	1.900.000
POLAROID PALETTE	2.000.000
GVP IMPACT VISION	3.790.000

ACCESSORI VARI

DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE	110.000
DRIVE ESTERNO SLIM + ANTIVIRUS + BLIT	130.000
DRIVE ESTERNO + TRACK DISPLAY	150.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000	100.000
MOUSE AMIGA	39.000
MOUSE OTTICO	80.000
TRACKBALL	80.000
FLICKER FIXER A2000 MICROWAY	320.000
GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO	150.000
INTERFACCIA MIDI	39.000
KICKROM 2.0	100.000
SCHEDA 16 MHZ 68020+68881	250.000
SCHEDA 25 MHZ 68030+68882+2MB	830.000
FAX BROTHER 325	800.000
A10 ALTOPARLANTI STEREO X AMIGA	59.000
MODULATORE TV	40.000
CAVO SCART	19.000
AC TION REPLAY AMIGA 500	130.000
ACTION REPLAY AMIGA 2000	150.000
HANDY SCANNER	250.000
HANDY SCANNER 4096 COLORI	990.000

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1230 9A 80C	270.000
COMMODORE MPS 1270 INKJET	290.000
COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR	330.000
STAR LC 20 9A 80C 180CPS	290.000
STAR LC24-200 24A 80C 222CPS	490.000
STAR LC24-200 A COLORI	630.000
OKI ML 380 24A 80C	470.000
DICONIX INKJET PORTATILE	590.000
HP PAINTJET INKJET A COLORI	1.190.000
XEROX 4020 INKJET A COLORI	990.000

OCCASIONI GARANTITE

SIDECAR AMIGA 1000	250.000
JANUS XT A2000 + DRIVE 5,25"	300.000
MONITOR COMMODORE 2080 ANTIFLICKER	390.000
STAR LC10 + INS. FOGLI SINGOLI	330.000
AMIGA 2000B	690.000
AMIGA 500 KS 1.2	350.000
AMIGA 500 KS 1.3	390.000
HARD DISK A590 A500 20MB + 2MB RAM	590.000

AMIGA PRINT SERVICE

STAMPA LASER - INKJET A COLORI
DIAPOSITIVE E FOTO A COLORI
DIGITALIZZAZIONI

COMPUTER MICROSYS 286 - 386 - 486

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP / MINITOWER O SLIM CON DISPLAY - RAM 1MB (4MB PER 386-486) DRIVE 1.2/1.44 MB - CONTROLLER AT BUS PER 2 HARD DISKS + 2 DRIVES + 2 SERIALI + 1 PARALLELA + 1 JOYSTICK TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI D.R. DOS 5.0 IN ITALIANO + MANUALI GARANZIA 1 ANNO

AT 286-16 MHZ (LM 21 MHZ)	490.000
AT 286-20 MHZ (LM 27 MHZ)	540.000
AT 386DX-25 MHZ (LM 33 MHZ)	1.140.000
AT 386DX-40 MHZ (LM 59 MHZ)	1.290.000
AT 486SX-20 MHZ (LM 92 MHZ)	1.490.000
AT 486DX-33 MHZ (LM 151 MHZ)	1.790.000
HARD DISK 45 MB 28 ms AT BUS	290.000
HARD DISK 80 MB 17 ms AT BUS	490.000
HARD DISK 105MB 17 ms AT BUS	550.000
HARD DISK 130MB 17 ms AT BUS	650.000
SCHEDA VIDEO VGA 256KB	70.000
SCHEDA VIDEO UVGA 1MB TRIDENT	160.000
SCHEDA VIDEO 1MB 1280x1024	190.000
MONITOR 14" VGA B/N FLAT SCREEN	160.000
MONITOR 14" UVGA C 1024x768x0,28	430.000
MONITOR 14" UVGA C MULTISCAN	480.000
SCHEDA SOUND BLASTER V2.0	235.000
SCHEDA SOUND BLASTER PRO	330.000
SCHEDA SOUND BOOSTER PRO	290.000
SCHEDA ADLIB	190.000
MODEM INTERNO 300-1200-2400 VTEL	160.000
MODEM ESTERNO 300-1200-2400 VTEL	190.000
MODEM + FAX 300-1200-2400 VTEL	350.000
HANDY SCANNER GENIUS 256	250.000

TUTTI I PREZZI SONO AL NETTO DI IVA 19%

SHOW ROOM : VIA GUGLIELMO MARCONI 21
00043 CIAMPINO (ROMA)
TEL. 06-791.21.21 TEL/FAX 06-791.06.43
ORARIO: LUNEDI'-VENERDI' 9-13/16-20
SABATO 9-13
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO

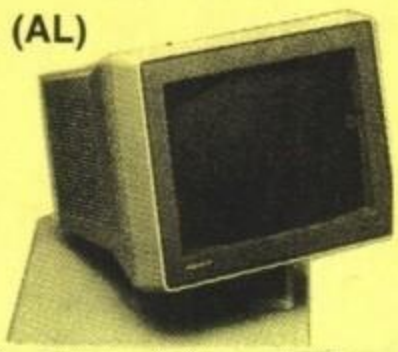
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	650
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	970	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1260	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800 — 180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.300

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA
ATARI
LYNX
SOFT center
Nintendo GAME BOY™

IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l. assistenza servizi sistemi informatici

VENDITA PER CORRISPONDENZA

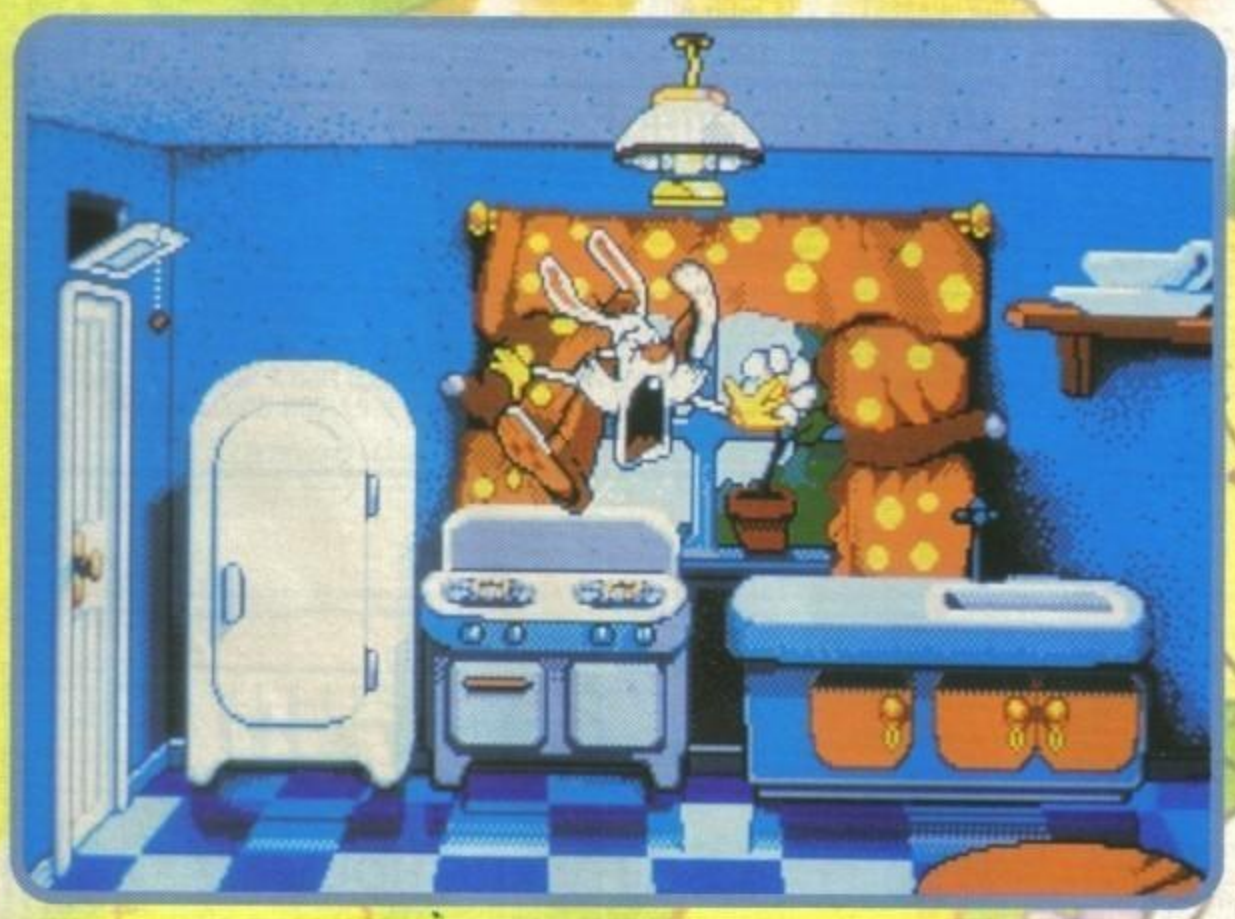
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES/DISNEY SOFTWARE per PC L. 69.900

ROGER IN HARE RAIS

Visto che devo parlare di Roger Rabbit cominciò a



E finalmente avevo deciso di finirla! Già avevo rinunciato nei giorni natalizi a una settimana bianca in qualche splendida località sciistica per non ritrovarmi a fronteggiare il solito insopportabile rapporto tra tempo di attesa in coda allo skilift e tempo di discesa effettiva (45 minuti contro 3, roba da annodarsi il gancio dello skilift attorno al collo!). Ma finalmente era arrivato il mese di febbraio, mese in cui si poteva essere ancora sicuri di trovare una bella neve e non troppa gente. E così mi ero rivolto alla mia agenzia di viaggi preferita (non mi ricordo il nome, qualcosa come ImbrogliaTour, comunque) ed ero riuscito a strappare per la miserabile somma di dieci milioncini la sicurezza di un week-end di sogno sulle nevi di Scioglinia. Aspettate che vi leggo il depliant: viaggio in pullman, pernottamento in loco all'albergo "Sotto er ponte", 300 stelle (basta dare un'occhiata al soffitto che non c'è), acqua corrente (quella del fiume che scorre sotto il ponte), letti rinforzati in cemento armato (sfido, si dorme per terra), canna da pesca compresa nel prezzo per procurarsi la cena e sconto del -300% sullo skipass. Che affare, vero? E anche il tempo sembrava dalla mia parte: era una soleggiata giornata invernale (niente da dire, la stagione è stato particolarmente mite, almeno qui a Milano) (ricordo ancora la notte di chiusura del numero di Gennaio, i pinguini che si affacciavano sul balcone, malinconici ululati in lontananza, un paio di foche che si rincorrevano sulle grondaie mentre un orso bianco si sgranchiva sul cofano della mia macchina... NdMax) e quella mattina poche ore prima della partenza avevo deciso di passare a salutare Max in redazione per comunicargli la mia decisione e per farlo morire un pochino d'invidia. Ma il risultato fu leggermente diverso: mi accolse con uno dei suoi soliti sorrisini maligni che vogliono solo dire: "Adesso ti rifilo qualche bidone da recensire, tanto per ricordarti che il capo sono io!". Il gioco era Roger Rabbit: lo presi di buon grado e feci la solita domanda: "Per quando?". "Domani". "Dooomaaaniii!" gridai io, in preda allo rabbia, e aggiunsi, dopo aver contato fino a dieci: "Spiacente, Max, adesso me ne vado a sciare. Perché non lo affibbi ad Alex

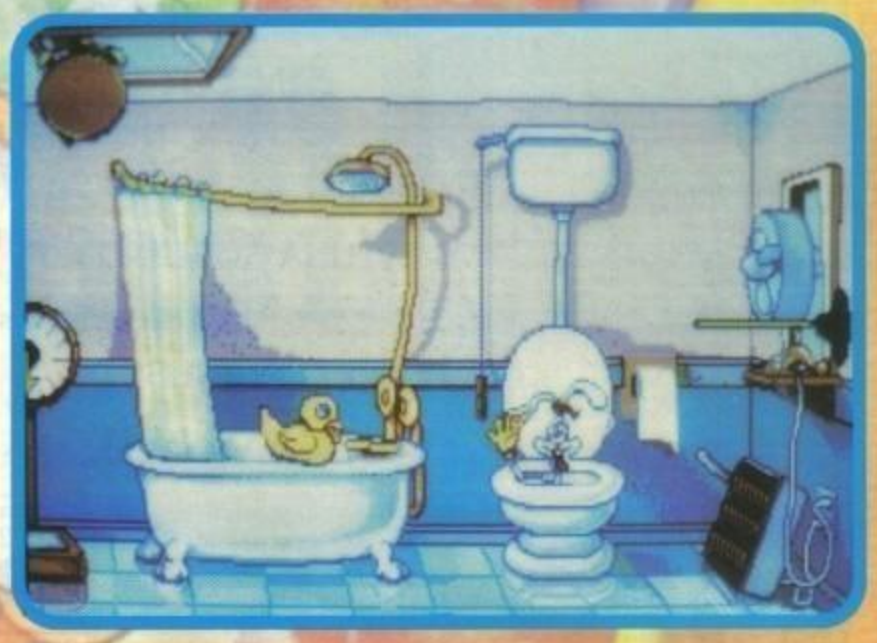
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RABBIT
ING HAVOC

raccontarvi com'è andata la mia settimana bianca!



o a Giancarlo, o a qualche altro recensore?". E lui rispose: "Beh, vedi, Alex è partito per l'Australia a studiare i canguri visto che è un appassionato di marsupi, Gianca è a caccia di rondini e gli altri sono... irreperibili (e sottolineò in maniera poco piacevole quell'"irreperibili"); per giunta, non so se lo sapevi, il numero chiude domani, per cui solo tu puoi (cioè DEVI, non lo disse ma lo fece chiaramente capire) aiutarmi". "BOOOING!". Proseguo la recensione dalla sala di rianimazione dell'ospedale "Segaossi", dove Max ha gentilmente allestito un PC per consentirmi di mettermi subito al lavoro non appena avessi ripreso i sensi... (poi si parla di riconoscenza! Ma voi ve lo immaginate Giorgio che scia? Beh, forse voi no, ma io che lo conosco ormai da anni sì! Credo proprio, senza troppa modestia, di avergli salvato la vita... NdMax). E li ho ripresi. Apposta per darvi un piccolo consiglio: se mai vi fosse passata per la testa l'idea di diventare recensori, lasciate perdere! E passiamo a Roger Rabbit: come al solito si è andato a cacciare in qualche guaio e voi dovete tirarlo fuori lottando con le unghie e con i denti (e magari anche con le orecchie). In questo caso gli è stata affidata la custodia di Baby Herman, ma il piccolo è scappato di casa lasciando Roger nella peste (ma non si dovrebbe usare il plurale?): tempo un'ora e la mamma del precoce piccino tornerà, e non è impossibile indovinare cosa preparerà per cena se non troverà il suo figliolo (io suggerisco lepre in salmì, e voi?). Vabbè, dovete aiutare aiutare Roger a uscire di casa (le porte, tanto per complicarvi la vita, sono chiuse), spostandovi per le camere e risolvendo una serie di enigmi. Il come è semplicissimo: posizionatevi al punto giusto è premete fuoco. Se qualcosa deve succedere, succede. Suona facile, dunque, ma basta provare un po' per capire che non è esattamente così. Per compiere certe azioni, infatti, dovete aver con voi certi oggetti o aver spostato altri oggetti nelle posizioni giuste. Al proposito vi dò un solo consiglio: cercate di combinare più guai che potete!

G.B.

PC

Che i PC abbiano dei problemi di animazione e di scroll lo sanno ormai tutti; ma un bravo programmatore sa come ovviare a questi inconvenienti senza ricorrere al solito artificio di imporre l'uso di computer superveloci. In questo caso il lavoro è riuscito a metà. Cioè: belle animazioni, brutto scroll. Bocciatura sicura, dunque? Calma! Analizziamo prima il programmino: trattasi di un gioco a enigmi e raccolta di oggetti in puro stile adventure Lucasfilm che ricorda parecchio il recente Gobliiins. Con la differenza che Gobliiins era più complesso e tirava in ballo tre personaggi (uno per ogni "i" nel nome), mentre in Roger Rabbit il protagonista è solo lui ma quanto a umorismo catastrofico vale per quattro o cinque. Il divertimento, infatti, è garantito dalle esilaranti animazioni del nostro eroe che viene sbatacchiato da tutte le parti (e, tanto perché lo sappiate, gli conviene quasi sempre farsi sbatacchiare!) e allo scroll (per tornare al discorso di prima) ci si fa un po' l'abitudine, visto che le stanze sono piccole. Parlando di difetti, però non si può non citare un certo senso di frustrazione che accompagnerà di sicuro i risolutori di enigmi meno esperti e il fatto che se si sbaglia qualcosa (veramente strano, vorrei essere io a sbagliarmi) bisogna ritornare al Dos e rifare tutto da capo. Ah, se per caso dovreste trovare il gioco abominevolmente lento la prima volta che lo caricate, avete involontariamente settato il rallentamento massimo nel setup.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
75%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MESSAGGIO AI RIVENDITORI

IN TUTTA QUESTA CONFUSIONE
È IL MOMENTO DI COMPIERE

UNA SCELTA LOGICA PER OTTENERE

DA ADESSO forniture COMPETITIVE

LOGICA
forniture

VIA VILLANI 12
50124 FIRENZE ITALY
TEL. 055-223148 • 223155
FAX 055-221645

STEFANO GALLARINI E FABRIZIO GATTA CONDUCONO LA 3a EDIZIONE DI

PRIMODISCO

Primodisco è la manifestazione televisiva riservata ai nuovi talenti della musica leggera italiana e dello spettacolo. Se hai fra i 14 e i 30 anni e sei cantante, cantautore, strumentista, gruppo musicale, comico, imitatore, fantasista o show-girl invia il tagliando allegato all'associazione unito alla ricevuta (o fotocopia) di versamento di lire 50.000 effettuato con vaglia postale intestato ad: AGAI Ass. Giovani Artisti Italiani - C.ne Clodia, 36/b - 00195 ROMA, per spese organizzative, una foto a colori, un VHS o una cassetta contenente ciò che vuoi esibire e un breve curriculum vitae.

Se vuoi ricevere il bando di concorso o desideri avere maggiori chiarimenti, telefonaci pure:

AGAI - Associazione Giovani Aritisti Italiani
Circonvallazione Clodia 36/B
00195 ROMA
Tel. 06/31.54.90 - Fax 06/38.06.27

SCHEDA D'ISCRIZIONE

Io sottoscritto/a .....
nato/a .....il.....
nazionalità.....
residente a .....
via .....cap. .....
prov. .....tel.....

(scrivere in stampatello)

Chiedo di essere iscritto alla 3a edizione di "Primodisco" Festival dei Giovani in qualità di:

O CANTANTE O SHOWGIRL
O CANTAUTORE O GRUPPO MUSICALE
O COMICO O FANTASISTA
O STRUMENTISTA O IMITATORE
Iscritto alla SIAE OSI ONO
Qualifica.....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES
COMPUTERSHOP

VIA VITRUVIO 37 - MILANO - CAP 20124

TEL. 02 / 295.201.84 - 295.201.80

Commodore 64	L.	240.000
Disk drive 1541 II	L.	250.000
Amiga 500 ver. 1.3	L.	599.000
Amiga 500 plus ver 2.04	L.	690.000
Amiga 2000	L.	1.290.000
Monitor 1084S	L.	450.000

STAMPANTI

- NEC P20 24 aghi 80 cl L 630.000
- NEC P30 24 aghi 136 cl L 790.000
- NEC P60 24 aghi 80 cl L 1.100.000
- NEC P70 24 aghi 136 cl L 1.250.000
- STAR LC20 L 390.000
- STAR LC200 color L 530.000
- STAR LC 24-200 L 650.000
- STAR LC 24-200 color L 750.000
- COMMODORE 1270 L 330.000
- COMMODORE 1230 L 300.000
- COMMODORE 1550 L 430.000

Vasto assortimento di software:

- MS-DOS
- AMIGA
- CDTV
- GAMEBOY
- ATARI LINX
- GAME GEAR
- MEGADRIVE
- SUPERFAMICON

DISCHETTI BULK 3 1/2	L.	800
DISCHETTI BULK 5 1/4 DD	L.	350

CDTV COMMODORE	L.	1.190.000
Tastiera CDTV	L.	130.000
Drive CDTV	L.	220.000

CONSOLE

Gameboy	L 145.000
Game Gear	L 279.000
Linx	L 235.000
Mega drive	L 280.000
Super Famicon	L 450.000
Supernes+1 gioco	L 650.000

ACCESSORI AMIGA

ATONCE	L	390.000
ATONCE plus	L	590.000
KCS PC-Board	L	490.000
Scanner b/n	L	450.000
Scanner colori	L	850.000
Espansione 512 k	L	60.000
Espnsione 2 Mb esp. 8 Mb per A2000	L	390.000
Mouse	L	50.000
Selector mouse	L	29.000
Kickstart ROM V2.04	L	130.000
Kickstart 1.3	L	80.000
Action Replay III	L	189.000
CABINET PROFESSIONALE PER A500	L	130.000

- Controller GVP II L. 430.000
- Hard disk A590 X A500 L. 690.000
- Hard disk GVP II 180MB X A2000 L. 1.150.000
- Hard disk 130 Mb X A500 L. 1.200.000
- Disk drive esterno per A500 L. 130.000

NUOVO DIGITALIZZATORE !!

** VIDEO + **

Digitalizzatore video con RGB splitter incorporato.Ingressi CVBS e Y-C selezionabili. AMIGA RGB port passante.Cattura immagini a colori in 14 sec. Non richiede alimentazione esterna.Il software supporta overscan e interlace,display con 16 e 32 colori, HAM, B/W.Contrasto, saturazione, luminosita', nitidezza regolabili.Salva in formato 24 bit IFF.

LIRE 399.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI E SENZA ANTICIPO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALION per Amiga

Missili? Bombe? Ma va! Secondo la Thalion son meglio passeggeri e bagagli!

A320 AIRBUS

Che vi devo dire, ragazzi? E' quasi assodato che per convincere qualcuno a provare un simulatore di volo militare basta dire: "guarda ragazzo, questo ti simula un F15, e quest'altro un Tomcat". Ma non è per niente facile essere altrettanto persuasivi quando si tratta di aerei civili tipo Boeing 747 (il famosissimo Jumbo) o questo A320. Bene, per essere certi che voi proviate questo gioco, darò fondo a tutte le mie capacità psicologiche (questi corsi per corrispondenza fanno miracoli!). Se, però, siete già disponibili a provare un'esperienza del genere, non vi resta che saltare quattro o cinque paragrafi e leggervi la vera recensione. Intanto io attacco con la lagna.

Non so se avete mai sentito parlare di disagi (o, ancora peggio, di disastri) aerei. Io, che non sono certo un pendolare degli aereoporti, non faccio altro che sentire notizie rassicuranti. Ne volete sentire qualcuna?

Ecco: "Sciopero del personale all'aeroporto Pincopallino; i dimostranti richiedono il raddoppio dello stipendio e il dimezzamento delle ore di lavoro: e intanto i piloti automatici patiscono la solitudine e danno già segni di squilibrio".

Oppure: "Nebbione improvviso nei pressi dell'aeroporto: il volo IELLMALEDETT1713 è stato dirottato a un aeroporto militare a 300 km di distanza; il problema è ora spiegare ai militari che non si tratta di un aereo nemico e che non è necessario abbatterlo con un missile...".

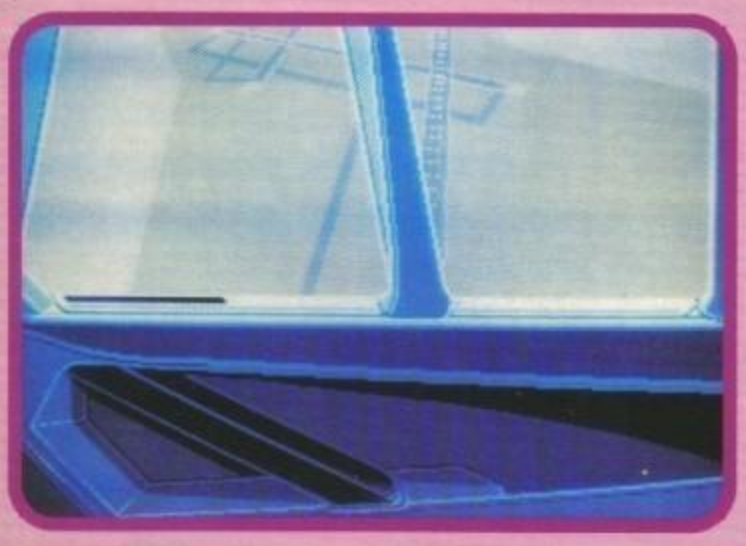
Oppure ancora: "pilota iscritto al comitato protezione animali tenta una manovra disperata in fase di atterraggio per evitare un cagnolino misteriosamente sbucato in mezzo alla pista; solo un brutto spavento per l'animale... niente da fare per l'aereo e i suoi passeggeri".

Bene, credo proprio di essere stato abbastanza convincente (qualcuno starà già dicendo: "maledetto menagramo", ma il corso di psicologia per corrispondenza parla chiaro: non bisogna arrendersi ai primi insuccessi) nel tentativo di farvi capire come la realtà simulata possa essere molto meno piacevole di quella "reale". E ora che siete psicologicamente pronti, eccovi un po' di notiziole.

L'A320, un bimotore a medio raggio capace di portare 150 passeggeri, era fino a qualche anno fa uno degli aerei più frequentemente usati dalla com-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



pagnia aerea Lufthansa. E in questa sua seconda giovinezza digitale è la vostra occasione per cercare di diventare capopilota.

Tanto perché lo sappiate (non ditemi che non ve l'aspettavate), all'inizio sarete solo un pilota apprendista e avrete bisogna di tempo e di pazienza (oltre che di una discreta dose di abilità) per portare a termine una bella serie di voli con successo. Ma i problemi sono abbastanza svariati: il primo sarà quello di pianificare un volo con cura, il secondo quello di assicurarsi un bell'atterraggio. Non molto prima di partire, infatti, dovrete scegliere il luogo di partenza, quello di arrivo, e l'ora stimata dell'atterraggio (il ben noto ETA) e qualche altro parametruccio, per poi calcolare il carburante necessario. E una volta in aria vi toccherà cercare la frequenza giusta dell'aeroporto di destinazione e puntare direttamente sul segnale, sempre cercando di evitare le rotte di altri aerei, cattive condizioni atmosferiche (basta rivolgersi un attimino all'ufficio meteorologico) e catene montagnose. In seguito (molto in seguito) dovrete aggiustare l'aeroplano in modo che sia perfettamente in linea con la pista già da una decina di chilometri di distanza (in condizioni di scarsa visibilità vi toccherà utilizzare gli strumenti appositi come l'ILS) e poi cercare di atterrare dolcemente e, possibilmente, con un solo touchdown. Alla fine riceverete una bella schermata di statistiche con tanto di percentuale di successo: ogni valore sotto il 75% non vi aiuterà molto ad ottenere la promozione, per cui datevi da fare. Delle buone performance vi assicureranno una difficoltà crescente e qualche futuro brivido, sotto forma di previsioni del tempo errate, guasti alla strumentazione o, come già detto, situazioni di scarsa visibilità.

Parlando della realizzazione 3D bisogna dire che è soprattutto funzionale: ad esempio non aspettatevi viste esterne, replay e altre cosette del genere. Siete in una cabina di pilotaggio e vedrete solo quello che si può vedere da una cabina!

G.B.

Amiga

Contrariamente a quanto qualcuno potrebbe pensare, non è necessario abbattere a tutti costi qualche MiG per divertirsi come matti, ma si può anche assaporare il piacere, molto meno materiale ma per certuni anche più gratificante, di portare a termine una serie di voli di linea e di tentare l'ascesa alla scala gerarchica aeroportuale con delle performance avioniche tradizionali. Lasciate pure da parte tutte le idee del tipo: "ma cosa ci vuole a pilotare una simile carcassa?". L'A320 e, più in generale, gli aerei di linea di una certa stazza richiedono da parte vostra una discreta esperienza di volo per la refrattarietà a rispondere subito ai comandi e per la notevole inerzia che si manifesta poco dopo. Questo vi costringerà in più di un'occasione (una per tutte: gli atterraggi) ad agire con un certo anticipo (chi, a suo tempo, ha provato il Gates Learjet in Flight Simulator 3 della Sublogic sa cosa intendo), esattamente come nella realtà. Qualcheduno potrebbe tirare in ballo la noiosità dei viaggi e la piattezza e la monotonia dello scenario e in parte avrebbe anche ragione, ma per fortuna è presente l'opzione per accelerare il tempo. Per quanto riguarda il 3D, è comprensibilmente un po' lentino (anche l'aereo non è certo veloce e maneggevole) ma anche piuttosto fluido. Lasciate perdere il sonoro (troppo funzionale, salvo un paio di buoni effetti) e concentratevi sul realismo e sulla completezza del gioco: davvero lodevoli. C'è un po' di tutto: previsioni atmosferiche, statistiche, più di 100 aeroporti, serbatoi di riserva e controlli completi (tanto per darvi un'idea, i due propulsori sono gestiti separatamente). Si vede che è stato progettato da un ex-pilota di linea! Interessante.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC

TH GAM

WINTER CHAL

E' arrivato il giorno della cerimonia di inaugurazione, per la sedicesima volta nella storia dello sport la fiamma sarà accostata al braciere delle Olimpiadi Invernali, in un immenso stadio ricolmo in ogni ordine di posti... un attimo, ma cosa ci fa tutta quella gente nello stadio se le piste sono fuori?

Oggi mi sento in vena di generosità e vi risparmio la solita solfa sulle olimpiadi invernali di Albertville (mentre scrivo siamo a poche ore dall'inaugurazione dei giochi) e sul Tomba nazionale, anche perché: 1) quando leggerete questa recensione le Olimpiadi saranno ormai finite da un pezzo 2) perché tra tutte le discipline invernali possibili presenti in Winter Challenge gli emuli di Albertone dovranno rinunciare proprio allo slalom speciale. Per fortuna, dovrei dire, perché uno dei pochi nei del gioco sta proprio nella manovrabilità dell'omino tra i pali. Ma procediamo con ordine. Le discipline sono otto e comprendono Discesa libera, Slalom gigante, Salto con gli sci, Fondo, Biathlon, Pattinaggio velocità, Slittino e Bob a due.

Vedo già sguardi terrorizzati al pensiero di come potrebbero essere ridotte le vostre tastiere\joystick\mouse\schede perforate dopo un'intensiva sessione sportiva, ma non preoccupatevi dai tempi di Track&Field & soci sono passati secoli e in Winter Challenge non c'è proprio nulla da smanettare, è tutta questione di tempismo e velocità e vi posso assicurare che per ottenere buoni risultati vi occorrerà tutt'altro che un impegno superficiale.

In slalom gigante, ad esempio, tutti i comandi si riducono alla direzione di sciata e alla tipica posizione "ranicchiata" per prendere velocità, il segreto sta nello scegliere la traiettoria opportuna tra le porte, più rettilinea possibile, cercando di anticipare le stesse per evitare di dover curvare troppo bruscamente e perdere quindi di velocità. Lo stesso vale, con le opportune proporzioni, anche per la discesa con l'aggiunta di qualche salto qua e là che vi costringerà a fare un po' di pratica sulla pista per non finire a gambe all'aria. Nel complesso il realismo della "simulazione" è davvero notevole, lo sciatore risponde molto prontamente (forse curva un po' troppo velocemente, è difficile qualche volta prendere una traiettoria ben precisa), ma non è solo il controllo, l'impressione è ottima anche graficamente, con lo sciatore che si muove con grande fluidità. Peccato solo che, essendo la visuale molto vicina alle spalle dello sciatore e la finestra di gioco troppo piccola (per problemi di velocità, ritengo), non si riescono a vedere le porte quando ci si avvicina abbastanza di lato per anticiparle, con il risultato che spesso non si riesce a capire l'istante giusto per curvare, se non con una grossa esperienza.

Nello sci di fondo, invece, di stili di sciata ce ne sono molti, da utilizzare a seconda della pendenza del terreno, ma l'ho trovato tutto sommato abbastanza noioso, a differenza del biathlon (sci di fondo + tiro a segno) in cui bisogna controllare la mappa per verificare quando ci si avvicina a un bersaglio per riprendere un poco di fiato. A seconda della stanchezza dello sciatore varia infatti il fattore "morbo di Parkinson" del vostro mirino sui

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ES:

LENGE

HARDWARE

Solo EGA e VGA/MCGA. Tra le schede abbiamo, per sonoro e parlato Adlib, Sounblaster, Roland e Thunderboard. Si controlla da tastiera o joystick, il mouse serve solo nei menu. La velocità non è un fattore drastico, ma un AT è necessario. E' anche possibile adattare la velocità di gioco alle possibilità della vostra macchina regolando il livello di dettaglio della pista. Il gioco è stato recensito su Amstrad PC5286HD

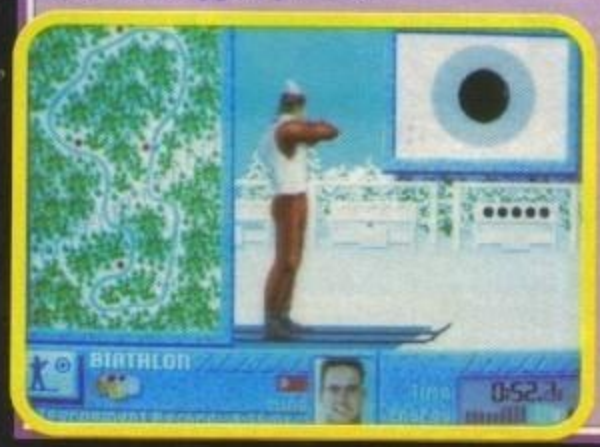
cinque bersagli di ogni sessione di tiro. Divertenti invece sono il Bob e lo slittino, praticamente identici. E' moderatamente spassoso gettarsi da una parte all'altra della pista in curva a discrete velocità, anche se alcune volte è un poco difficile ac-

corgersi della direzione in cui la pista curva. Alquanto insulse sono invece il Salto con gli sci e il Pattinaggio velocità. Nel primo si tratta quasi esclusivamente di mettere gli sci in posizione all'ultimo secondo, nel secondo bisogna solo fare attenzione a non rovinare fuori dalla pista in curva.
Le diverse opzioni comprendono, oltre alla scelta di livelli di dettaglio, la possibilità di rivedere e salvare una prestazione particolarmente brillante (o disastrosa) oltre alle solite training e tournament, con la possibilità di organizzare, qualora riusciate a recuperare parenti & amici a sufficienza, tornei con almeno una decina di persone (scusate se è poco), più divertenti della solitaria caccia al record tipica di questi giochi.

Stefano Giorgi

PC

A parte opinioni personali su un genere di gioco che non mi è mai piaciuto, non ho potuto fare a meno di essere colpito dalla realizzazione (quando, alle mie implorazioni "no, un gioco sportivo no", Max mi ha democraticamente scagliato addosso la confezione (tre punti all'arcata sopraccigliare, capito perché i giochi Sierra li faccio sempre volentieri?)).
La grafica è sicuramente il punto di forza: una combinazione di poligonale e bitmap molto efficiente per visualizzare direzioni e inclinazioni della pista. Tutti gli eventi sono visti da tergo e lo sciatore è animato molto bene, in maniera estremamente realistica e tutta la cornice grafica a finestre del gioco, che comprendono la mappa della pista che si percorre, è molto bella.
Quasi tutti gli eventi sono molto divertenti e impegnativi, peccato solo per qualche piccola difficoltà di controllo nello slalom e in generale per una certa, generalizzata, difficoltà degli eventi (una medaglia di bronzo a livello "demente" è stato tutto quello che ho collezionato in due ore), ma si tratta di uno di quei giochi a cui utenti più "sportivi" di me si appassioneranno senza dubbio, con mega-sessioni di gioco e, non dubito, maggior profitto.



Da segnalare in favore all'ottima realizzazione tecnica anche un ottimo digitalizzato direttamente dall'altoparlantino e... no, Max, ti ho già detto che quella cassaforte non te la recensisco, e neanche quel pianoforte a coda... Aaaargh!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEI IN GRADO DI RICOMPORRE IL CUORE INFRANTO DI CHIMERICA?

HARLEQUIN

...SCIVOLI PERICOLOSI. MONOCICLI. VELENOSISSIMI SERPENTI E SCORPIONI.

...SVEGLIE SGANGHERATE. BUDDAHS SPARA PROIETTILI E TANTO ALTRO ANCORA...

AMIGA ACTION ACCOLADE 93%
"Harlequin è un gioco che ti farà impazzire. È estremamente innovativo ed entusiasmante."

ACE TRAILBLAZER 900
"Harlequin si è rivelato come uno dei personaggi di videogiochi più atletici dai tempi di Prince of Persia".

THE ONE 90%
"Un incredibile gioco a piattaforme ricco di atmosfera."

GAMES X GIOCO DELLA SETTIMANA.
"Da aggiungere alla lista di giochi della Gremlin da comprare!"

AMIGA

GREMLIN®

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

LEADER
DISTRIBUZIONE

PROBABILMENTE IL GIOCO PIU' STRANO IN ASSOLUTO!

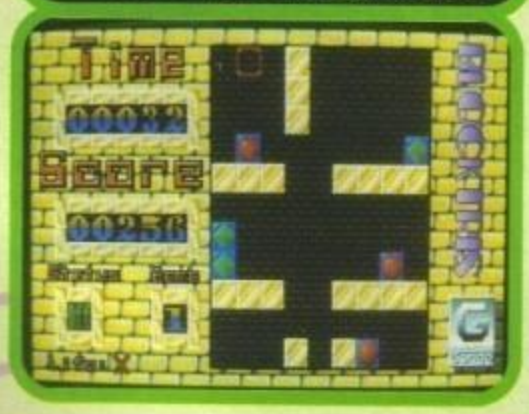
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Talent Scout

Finalmente! Dopo due mesi di pausa dovuta a mancanza di spazio ecco tornare nuovamente questa poliedrica rubrica che sta già riscuotendo grandissimo successo. Di giochi e di materiale inedito di cui parlare ne abbiamo infatti parecchio, sotto a chi tocca...

Cominciamo con Matteo Gandolfi che ci ha inviato un demo per Pc di un suo nuovo gioco chiamato (provvissoriamente) Blocktris. Si tratta di un puzzle game abbastanza convenzionale che ricorda molto da vicino la struttura di Puzznic, ci sono tre mattonelle sparse per lo schermo che devono essere allineate (orizzontalmente o verticalmente) in modo da essere così eliminate, una volta che



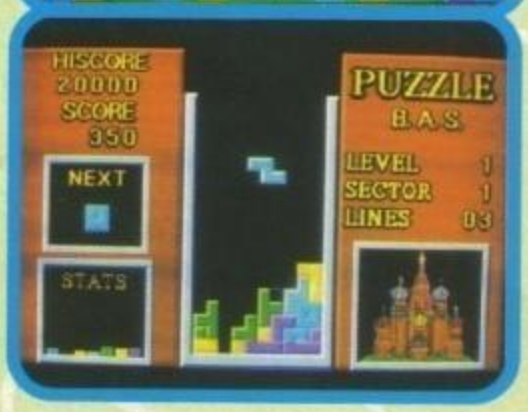
avete ripulito un livello si passa a quello successivo; per fare questo bisogna spostarle facendole scivolare sulle varie piattaforme, la cui disposizione influenza il coefficiente di difficoltà. Come originalità non è certo il massimo, ma tecnicamente si distingue per una bella schermata introduttiva digitalizzata e una giocabilità discreta.

Rimaniamo nell'ambito dei puzzle, visto che è il gioco stesso a chiamarsi proprio così, per parlare della realizzazione di Alberto e Simone Boscarato.

Anche in questo caso come originalità non ci siamo proprio (si tratta dell'ennesima conversione di Tetris, versione coin-op), ma (e sono loro parole) è stata una semplice dimostrazione di capacità. Ed effettivamente come lavoro mi è sembrato particolarmente convincente, ben presentato, con una manciata di bei motivetti e ottima giocabilità, buone potenzialità le avete sicuramente, attendiamo nuovi prodotti... Mi sono state

anche poste un paio di domande relative all'Amos (mi sto informando) e al fatto che in Final Fight non sono state utilizzate alcune animazioni (fra le quali anche quelle della nostra preview) oltre che alcuni urli campionati, la cosa è quantomai misteriosa; purtroppo mi cogli impreparato. Proseguiamo con un gioco sicuramente più interessante dal punto di vista concettuale, anche se tecnicamente di minore portata, si chiama Control Tower ed è stato realizzato da Cesare Pizzi. Si tratta di una simulazione di torre di controllo, il vostro compito è quello di dare, con tempismo, le giuste istruzioni ai vari aerei in fase di avvicinamento all'aereoporto, in modo da non farli scontrare fra di loro oppure finire in balia di un temporale; rudimentale, ma divertente. Si è quindi fatto nuovamente vivo Fabio Capone (già autore di Doggy (già che ci sono invito anche Mauro Polo a farci sapere come prosegue il suo lavoro)) per proporci il suo ultimo progetto. Si chiama School Dream e narra le vicende del "nasuto" Fazio durante una noiosa lezione di storia... Sul dischetto era inclusa una buona introduzione animata, alcune immagini dei simpatici sprites e alcune schermate statiche del gioco vero e proprio che mi sembra essere un intrigante platform sulla falsariga di Robocod (particolarmente incisivi i fondali). Ti farà piacere sapere che tutto quello che abbiamo

avuto modo di vedere ha riscosso qui in redazione pareri decisamente confortanti, rimane ovviamente da verificare la giocabilità finale, che è la cosa più importante, ma le premesse sono sinceramente buone... Fatti risentire. Un paio di righe per comunicare a Giovanni Gentili che abbiamo purtroppo avuto qualche problema col tuo demo di The Ultimate Racer sul quale abbiamo trovato anche un paio di virus, se vorrai essere così gentile da rispedircelo ne parleremo sicuramente; e adesso chiudiamo ricordando anche Giuseppe Nese per la schermata con il Deluxe Paint, Tiziano Diamanti per le immagini in ray-tracing (che purtroppo non siamo riusciti a caricare, il dischetto è arrivato in pessime condizioni e non c'è stato proprio verso di cavarci nulla), Claudio Tassitano per gli eccellenti brani musicali realizzati con il Noisetracker (che sto riascoltando anche adesso: veramente belli, gli faremo sentire in giro perché meritano!), Lorenzo Guzzinati di Genova per gli splendidi disegni colorati (almeno un paio dovrei essere riuscito a farli pubblicare su questa stessa pagina) e Marcello Attanasio per le bellissime caricature. A risentirci! RICKI



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

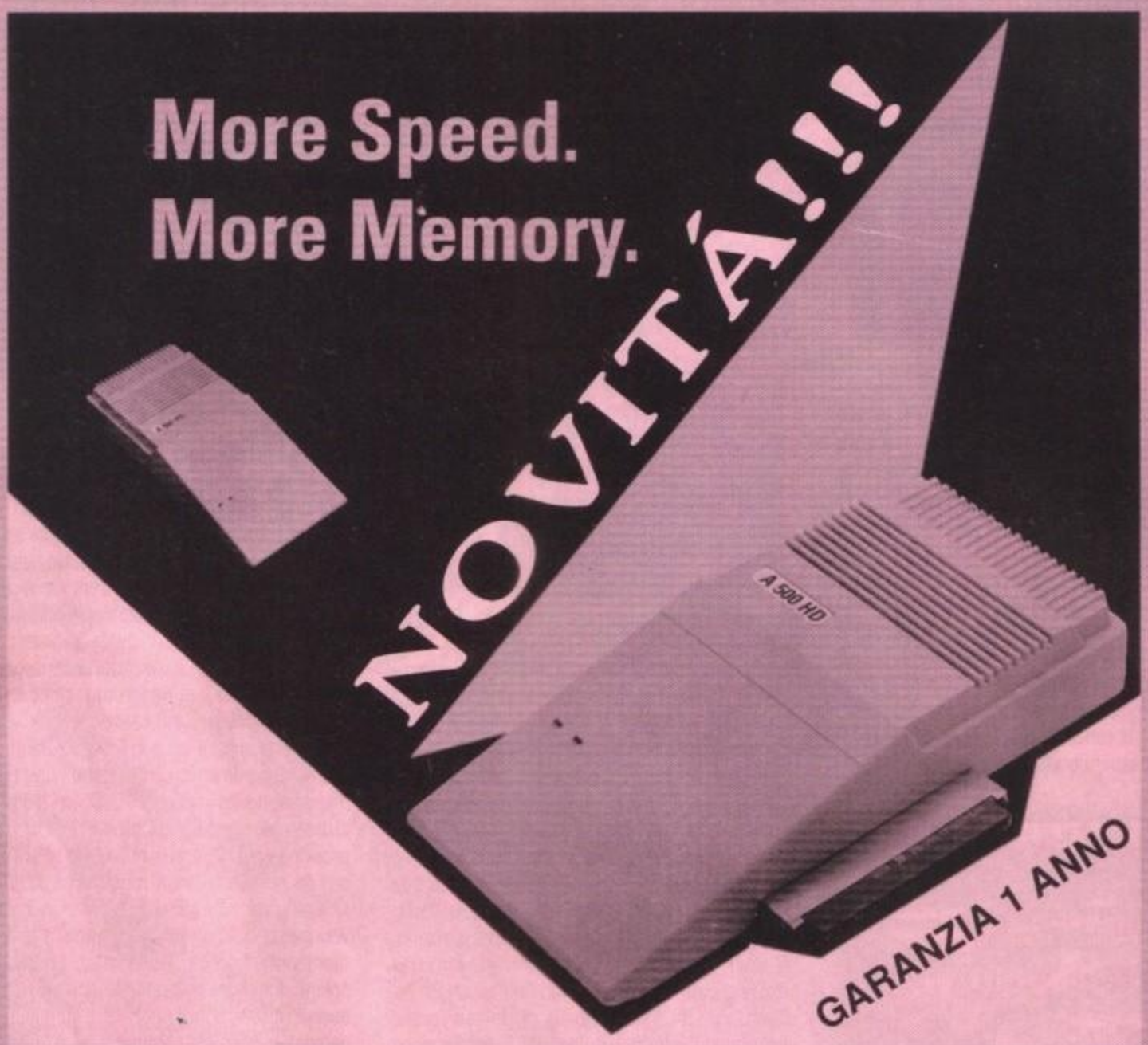
http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA



"TURBO DRIVE" HARD DISK ESTERNO PER AMIGA 500 ESPANDIBILE, RAM FINO 8 MB, SLIM LINE
disponibile versione: 52 MB QUANTUM £ 890.000
£ 190.000 per espansione di 2 MB !!!
Versione 120 MB £ 1.190.000
Disponibile anche versione per AMIGA 2000

A tutti gli acquirenti in **OMAGGIO** "MOUSE AMIGA" SUPERSENSIBILE, SEMPRE UTILE!!!

Tutti i prezzi sono IVA compresa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Ormai qui in redazione sta diventando una sorta di tormentone, non appena arriva il numero nuovo si sfoglia velocemente l'intera rivista per arrivare subito alle pagine della Posta, che presentano inspiegabilmente (ogni volta) delle caratteristiche cromatiche finali ben lontane da quelle sono le nostre aspettative. La volta scorsa "potevamo stupirvi con effetti speciali... E l'abbiamo fatto!", anche se, a dire il vero, il fondino sarebbe dovuto essere qualche cosa di molto leggero, colori tenui e altamente rilassanti; come risultato abbiamo invece ottenuto: 1) una coltivazione di spermatozoi in vitro 2) la tappezzeria di uno studio psichiatrico 3) il bavaglino di un poppante capriccioso 4) esprimete voi il vostro giudizio e speditelo al concorso "Posta Tosta l'avete fatto apposta..." (al vincitore andranno in premio un paio di occhialini tridimensionali, per la rapida consultazione delle ultime pagine, con i quali proverete delle emozioni ben più forti dell'ultimo Nightmare).

Quantomeno la leggibilità, superato lo shock iniziale, faceva segnare un tendenziale progresso, almeno rispetto alle righine ipnotiche di qualche numero fa; siamo comunque decisamente lontani dalla soluzione ottimale, e ce ne rendiamo conto... Per questo mese non conosco ancora cosa stiano pensando il nostro inarrestabile caporedattore e la nostra grafica, ma visto che gli scongiuri non sembrano servire, non lo voglio nemmeno sapere. Sarà anche questa volta una nuova sorpresa per tutti.

Nel frattempo vi sarete già accorti come abbia nuovamente fatto la sua trionfale ricomparsa il Talent Scout, limitando la Posta a sole tre pagine, non temete però, se le cose dovessero proseguire così, la pagina in più potrebbe finalmente saltar fuori...

ANEDDOTO DEL MESE

(Scene di vita redazionale Vol II)

A cura di Max.
Per questa seconda puntata non vi voglio raccontare una delle tante vicessitudini che sono solite abbattersi sull'intera redazione prima della chiusura del numero, quanto invece per affrontare un discorso emerso, giustamente, in gran parte delle vostre missive. Il problema è quello della scarsa leggibilità di alcune recensioni sul numero di Gennaio; non vi nascondo lo sconforto che ho provato quando, al ritorno dalla montagna, ho finalmente avuto fra le mani la rivista finita e mi sono trovato davanti pagine di grandissimo impatto (almeno a mio giudizio), di però non facile lettura (e mi riferisco principalmente a Harlequin, Wolfchild e Barbarian II). Con la promessa di spiegarvi prima o poi tutti i passaggi che precedono l'uscita del numero, posso solo giustificare l'accaduto con il fatto che tale inconveniente non fosse rilevabile sulle cianografiche, impedendoci di rivedere la scelta di alcuni colori (ci sono stati comunque degli errori grafici evidenti in fase di impaginazione, il testo di Harlequin doveva essere verdone, mentre quello di Wolfchild rosso come il numero di pagina; ma poco importa, ormai è andata così) o apportare eventuali modifiche.
Veniamo quindi al punto, siamo infatti tutti quanti convinti che l'utilizzo dei fondini colorati per le recensioni e l'inserimento di titoli dalla confezioni rappresenti un notevolissimo passo in avanti per una rivista che vuole essere non solo all'avanguardia contenutisticamente, ma anche quanto più colorata e incisiva possibile da un punto di vista visivo; ovviamente questo non deve andare a scapito di una buona lettura del testo. Come avrete sicuramente notato i problemi sono comunque quasi completamente scomparsi nel numero di Gennaio e, se tutto filerà liscio anche questo mese, dovremmo aver trovato un equilibrio che ci consentirà di proseguire su questa strada nei numeri che verranno.
Mi è sembrato quindi giusto parlare con voi di quelle che sono le nostre impressioni e la linea che vorremmo seguire, curiosi e interessati di sapere come sempre cosa ne pensiate al riguardo.

TGM ACTION

"Cara redazione,
ho sentito il dovere di scrivervi per parlare brevemente della vostra ultima trovata che risponde al nome di TGM Action. Devo infatti confessarvi che non appena ho visto la pubblicità ne sono rimasto immediatamente affascinato non vedendo l'ora di poterla avere finalmente fra le mani... Quando finalmente sono riuscito ad aggiudicarmene una copia, e non è stato affatto facile, mi sono venute spontanee un paio di considerazioni: non c'è che dire, i demo erano proprio bellissimi, i poster gli ho subito appesi in camera, ma la rivista in sé non è che mi entusiasmasse più di tanto. Le recensioni erano scopiazzate da TGM, risultando nel complesso non particolarmente interessanti... Mi sono quindi chiesto se sarebbe stata questa la linea che avreste seguito in seguito, e mi sono trascinato tale dilemma fino all'uscita del numero 2. Questa volta non ho proprio nulla da recriminare, i demo sono sempre bellissimi, mentre la rivista è cresciuta sia dal punto di vista grafico che dei contenuti. Complimenti, continuate così!"
Santiago Poppi

Ho pubblicato con molto piacere questa tua missiva perché sei riuscito a cogliere da solo il punto della situazione e questo ci rincuora del fatto che anche gli altri lettori abbiano potuto fare lo stesso. Ci siamo logicamente resi conto che le recensioni del primo numero rappresentavano un sorta di "ripiego", ma purtroppo l'idea di una rivista con dischetto è stata così fulminante che proprio non abbiamo avuto il tempo di curare maggiormente l'aspetto contenutistico, le esigenze di realizzare con la massima urgenza un numero d'esperimento hanno avuto il sopravvento.
I risultati e i consensi ottenuti dal primo numero ci hanno fatto però comprendere le ottime potenzialità del nostro TGM Action che è ormai diventato una pubblicazione mensile, autonoma (niente più copiature da TGM, parola!) e pronta per conquistare (ci auguriamo) un pubblico sempre più nutrito di fedeli lettori...

... E FU ANCORA SPADINI!

(Ma questa volta si rivelerà costruttiva... NdR)

"Sono io, Ricki, sempre Marco Spadini (bono, eh? Non sciogliere i cani che intanto non corrono dietro alle lettere)(Intanto gli sto facendo annusare per bene la busta, non si sa mai... NdR). La tua risposta alla mia seconda lettera mi ha ferito. Se "ti sei pentito" perché hai pubblicato TUTTA la lettera, anche oltre il dovuto? Una risposta così seria mi ha dato una grande amarezza. Io i toni maniacali ed esasperati gli uso proprio per non prendermi troppo sul serio (quale migliore sdrammatizzazione di una esasperazine VOLUTA della drammatizzazione!). Forse scrivo male e non mi faccio capire, forse tu non hai capito, ma una risposta dura così "dura" mi ha turbato. Avevo scritto chiaro e tondo: "scusa in anticipo per il tono polemico, ma lo sai che sono fatto così". Non bastava a farti capire che la mia polemica era più una farsa che una cosa drammatica? Questa polemica era partita come una cosa VOLUTAMENTE maniacale, ma è diventata, anche grazie alle tue risposte, troppo seria, direi "fastidiosa". Ti dico una cosa, ho scritto molte lettere perché, come tu dici, siete TROPPO di manica larga, e pensavo che fosse davvero TROPPO. Appena mi hai pubblicato la mia polemica era già finita, ero pronto a sparire, bastava che tu capendo il tono della polemica avessi detto una cosa del genere (con mille "accuse"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.650.000
Amiga 3000 T 25Mhz Hd 100Mb 5mb	5.700.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec	1.200.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " "	1.750.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768 " "	Chiedere

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	190.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	210.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.8mb	340.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi 240Mb Quantum 7 ms	1.450.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Controller A2091 esp. 2Mb+Hd 52Mb Quantum	750.000
" " " " +Hd105Mb "	1.050.000
" " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	530.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	350.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb cach	400.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	127.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000

Pc-compatibili

Desk **286 16/21** Hd52mb 1Mb Vga 256	1.180.000
Desk **386 SX 25** Hd52mb 2Mb Vga 512	1.730.000
Desk **386 25** Hd52mb 2Mb Vga512	1.980.000
Desk **386 33 64 cache** Hd52Mb 4MbVga 512	2.250.000
Desk **386 40 64 cache** Hd 52Mb 4MbVga512	2.550.000
Desk **486 33 64 cache** Hd 52Mb 4MbVga512	3.150.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 85.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 170.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 80Mb Quantum	+ 280.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 400.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 440.000
Videon III per Pc	+ 600.000

Eccezionale offerta!!!
Amiga 500 PLUS
690.000
con joystick omaggio

Greit Valley Production

Hard card + 52Mb Quantum A2000/500
Hard card +120Mb Quantum A2000/500
Hard card +240Mb A2000/500
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia

Accelleratrice 68030 A2000 22/50 Mhz
" 68030 A500(esterna HD)
" 68040 A3000

Impact Vision 24 A3000/2000 PAL
Frame grabber in tenpo reale,Genlock
Video pip,Antiflicker,16.000.000 di colori
software a corredo:Macropaint
Caligari professional,Scala

Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8bit
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto

500 plus
2mb
810.000

500 plus
2mb
1.3/2.0
875.000

Richiedete il nostro listino completo ricco di interessanti offerte!!!

Due nuove linee telefoniche in ricarica automatica!!!

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

Siamo

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

sull'enfasi, magari): "Effettivamente hai ragione, diamo voti troppo alti e la cosa finiva lì". Invece mi hai risposto "seriamente", e non me l'aspettavo, e allora ho scritto la seconda lettera proprio per chiarire (ho anche scritto che siete migliorati, neanche questo ti ha "addolcito"?). Invece alla seconda mi rispondi ancora più seriamente, riempendomi di "accuse" (anche fondate, ma non è questo il punto), che mi rattristano ancora di più. Io non ho scritto più (l'avrai notato), e anche se non la pubblicavi non scrivevo più, la "polemica" era uscita basta. A un certo punto la colpa è ancora tua se sono ancora qui: la pubblichi, dici che un'accozzaglia di pazzia, te ne penti, porti via fin troppo spazio, non capisci dei passaggi (e qui sono io a non capire cosa non hai capito), vorrei capirlo per poi fartelo capire). Ma perché l'hai pubblicata? (masochismo, temo. Scusa Giancarlo, ti dispiacerebbe frustarmi ancora un po'... NdR). Certo, te l'ho chiesto io, ma, ripeto, se non la pubblicavi soffrivo, ma stavo zitto, era finita, ora soffro di più (Gianca, danne un paio anche a lui...). Potevi dirmi: "non la pubblico perché fa schifo", o "punto e basta". Ecco perché sono ancora qui, a chiederti di pubblicare anche questa: se l'ho scritta tu c'entri parecchio. Vorrei spiegare BENE il senso della polemica e poi FINE, ma se la lasci così, col senso che gli hai dato tu, le lettere che scrivevo per divertimento (hai presente i disegni?) diventano un ricordo amaro e triste. Vorrei pubblicazione non per esibizionismo (due o tre è uguale), ma perché mi hai colpito: io al massimo mi aspettavo una risposta esagerata e "troppa", come le mie, e sarebbe finito tutto a tarallucci e vino; invece l'hai presa seriamente, che male (non sono invulnerabile)(altro che, hai nove vite come i gatti!). Ho speranze? Forse non ci credi più (non credo più a niente, e stai tranquillo che la vita non la rischio più, per nessuno e per niente... Scusate, una divagazione che non c'entra nulla. NdR), ma se la pubblichi è davvero finita. Non ne scriverò altre (forse due copie di questa, ah, le PT), quindi sta tutto a te, CAPISCIMI (qualche d'uno conosce un buon psicologo?). Se proprio non hai spazio pubblica una riga a numero (non scherzo!)(nessuno ne conosce?), ma PUBBLICAMELA, sennò i miei sentimenti soffriranno in eterno, chiusi nella tua cruda risposta. Stavolta però CAPISCILO che non devi prendere troppo sul serie le accuse e le "stuzzicate" di questa lettera, "sono fatto così", è il mio stile, cogli il senso e non la forma e se possibile rispondi un po' più "leggermente" e finiamo il polemicone, o se preferisci, pubblicala senza rispondere, considerandola una "riparazione" al "disastro" della seconda lettera (la colpa è anche tua che l'hai pubblicata)(Ancora? Giancarlo più forte!). Alla prima lettera mi definisci "infantile", io un po' me la prendo, perché ho scritto per criticare i voti TROPPO superficiali (i 99% a iosa li date solo voi) e finisce che è colpa mia. Allora scrivo la seconda, dicendo: "in parte lo merito, ma in parte no", e mi definisci "sofferente di manie di persecuzione": a me sembrava un abbozzo d'autocritica, è vero che esagero, ma anche tu tendi a banalizzare quello che scrivo, riduci tutto a: "sei infantile perché non vuoi voti sopra il 90%". Io esprimo critiche più articolate, scrivo davvero male? Su ZZAP! sono "sparito" perché non avevo cosa da dire, avevo fatto la "polemica", ci eravamo chiariti (nella seconda lettera, con te devo ancora farlo), e allora decisi di lasciare spazio agli altri. Potevo scrivere altre lettere e qualche cosa la pubblicavano sicuramente, ma di cosa avrei parlato? Della Posta scadente? O del "Filosofo"? Già troppi scrivevano su questi argomenti, ho preferito non "affollare" con la mia presenza. Ho fatto questa polemica perché ritenevo che fosse necessaria, perché non avevo visto lettere sull'argomento, mi sembrava che il lettori si fossero abituati i voti "facili". Così io intendo la Posta, non mi piace scrivere due lettere al mese i continuo, per questo chiedo pubblicazione: ti prego (immaginalo lampeggiante), fammi "raddrizzare" la polemica (non voglio che sia finita "storta", mi fa soffrire), e poi sparisco perché ho fatto il mio tempo (non puoi fare una polemica al mese). Riesci a capirlo, questo? Ho scritto questa lettera cercando di recuperare il mio vero spirito, scanzonato-ironico-serio (come concetti). Spero di non aver sbagliato un'altra volta (non credo, la seconda lettera mi ha insegnato), ma anche tu impegnati a capire e non scambiare la mia disponibilità autocritica (questa lettera "buona" ne è un esempio, la tua risposta mi fa veramente male) per "manie di persecuzione". Adesso non mi resta che sperare. Vorrei inoltre spiegarti quella frase "ogni uomo ha il diritto...", che definisci contraddittoria: ho forse preteso di essere rispettato? Chi mi ama e chi mi odia, proprio perché ho fatto qualche cosa. E visto che ti piacciono le mie "frasi contraddittorie", te ne sbatto un'altra: "chi vuol essere intelligente può anche diventare imbecille, ma chi vuole essere imbecille non diventerà mai intelligente" (io la penso così: più si è imbecilli e più si crede di essere intelligenti... Non mi riferisco a te comunque, ndR).

E qui cominciava la lettera vera e propria... Credo che la cosa più importante sia innanzitutto quella di sapersi intendere, ed è per questo che ho deciso ugualmente di riprendere il discorso, per terminarlo. Partiamo quindi da una prima considerazione: come del resto mi sembra di aver già scritto, hai per certi versi ragione! Siamo noi i primi a riconoscerlo, certe votazioni sono effettivamente troppo alte e non sei il solo ad aver rilevato la cosa, ma da qui arrivare a tutta la tua sterile crociata contro i presunti 99% m'è sembrato decisamente eccessivo, e comunque (almeno a giudicare dai tuoi scritti) davi l'impressione che ti infastidissero tali voti più che altro per chissà quale religioso valore intrinseco da te attribuitogli (questo come impressione personale). Tutto questo con il risultato di voler a tutti i costi "pontificare" un globale numerico che, esprimendo una sintesi di un discorso più organico, ha sì importanza sostanziale, ma allo stesso tempo non può prescindere da tutto quello a cui fa riferimento (commento, tipo di gioco, recensione, fotografie, e, se vogliamo, anche lo stesso recensore...). Ma quando dico che è importante sapersi intendere mi riferisco alla tua accusa di averti preso troppo sul serio, e allora mi chiedo: se fossero state quattro fregnacce ti sbattevo nel Domandone del mese e chiuso il discorso, siccome però mi sembrava un interessante argomento di discussione ho ritenuto corretto affrontare il dibattito in modo chiaro e, mi auguro, leale; d'altra parte non ero io quello che mandava le lettere V1.1, le update meglio impostate, le nuove versioni rivedute e corrette, tutte cose che, a mio avviso, facevo presumere un certa convinzione (peraltro fin troppo evidente nelle tuo modo di scrivere); non comprendo quindi il tuo sconforto per essere stato preso "seriamente" (anche perché se l'avessi fatto veramente te lo avrei consigliato davvero uno psicologo!).

Credo comunque che siamo ormai arrivati alla fine di questa polemica (costruttiva, come tutte del resto), che ci ha indirettamente permesso di focalizzare l'attenzione sull'attribuzione dei punteggi (indipendentemente dal fatto che siano oltraggiosi 97% o 75% immeritati) e sulle evidenti difficoltà che questi comportano (vi faccio un esempio: sono arrivate parecchie lettere che indicavano nell'80% a WWF Wrestling un voto spropositato, e allo stesso tempo un sacco di voi l'hanno inserito fra i vostri giochi preferiti...). Ecco quindi l'idea di una soluzione sicuramente laboriosa (soprattutto per me), ma che comunque mi sembra in grado di risolvere in maniera abbastanza coerente ogni eventuali questione. Se infatti d'ora in poi sarete così gentili d'aggiungere alle vostre lettere i VOSTRI globali dei giochi che avete avuto modo di provare (fra quelli compresi negli ultimi tre numeri) mi incaricherò personalmente di farne una media ponderata e quindi pubblicare i risultati. So già che qualche d'uno solleverà l'obiezione di una mia possibili parzialità (nessuno di voi potrebbe effettivamente verificare i dati), ma per questo non posso che sperare nella vostra buona fede; avremo così fra le mani il più affidabile sistema di giudizio messo mai a punto da qualsiasi rivista.

TOP GAMES

In attesa che F1 Grand Prix faccia il suo sicuro ingresso in classifica è da segnalare il grande exploit dell'eccellente Leander che si inserisce in seconda posizione alle spalle dell'inamovibile Lotus II, da segnalare l'entrata di Monkey II sebbene ancora non disponibile per Amiga.

1 LOTUS TURBO CHALLENGE II (1-3)
2 LEANDER (N-1)
3 KICK OFF 2 (2-6)
4 LOTUS TURBO CHALLENGE (3-6)
5 RODLAND (7-4)
6 INDY 500 (4-6)
7 MONKEY ISLAND (9-6)
8 FIRST SAMURAI (8-2)
9 HEIMDALL (N-1)
10 LEMMINGS (5-6)
11 PLAYER MANAGER (14-2)
12 ALIEN BREED (N-1)
13 MILLEMIGLIA (N-1)
14 MONKEY ISLAND II (N-1)
15 MEGALOMANIA (6-2)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

IL DOMANDONE DEL MESE

"Carissima redazione di The Games Machine,
sono sempre il vostro affezionato Alessandro Bonanni, e vi scrivo perché dopo tanti anni che posseggo l'Amiga volevo porvi importantissime atque urgentissime domande, alle quali spero seguano celeri risposte:
1) Dato che sul manuale del mio computer non ho capito come fare a proteggere i dischetti contro la scrittura, mi sono rivolto ad un mio amico che mi ha spiegato che è necessario staccare la linguetta metallica scorrevole, in modo che il disco prenda aria. Io ho provato, ma non funzione, tanto che dopo non riuscivo più a caricare il mio gioco preferito: le Tartarughe Ningia alla riscossa. Dove ho sbagliato?
2) Mio fratello ha preso la palla che sta dentro il maus e giocandoci l'ha persa. Ho provato col pongo, ma non funziona. Che devo fare?
3) Ho comprato l'espansione, ma non entra nel draiv, è difettosa, dove posso farla aggiustare?
4) A cosa serve il tasto F3?
5) (Domanda seria) Mi piacerebbe assai fare delle foto allo schermo, ma non ho il coraggio di buttare via milioni di rullini per fare delle prove (ho già speso abbastanza facendo foto astronomica). Inoltre, perché non inaugurate un concorso intitolato: "Le più belle foto dei nostri lettori?".

1) Siamo in attesa di escogitare una soluzione per il tuo problema, convocheremo un'assemblea plenaria e ti faremo poi conoscere l'esito della nostra consultazione.
2) Questi problemi capitano purtroppo di sovente, ed è per questo con suggerisco a tutti il procedimento dell'esimio professor Cademartori. E' infatti sufficiente cospargere la pallina di buon taleggio prima e dopo i pasti, in caso di smarrimento ci penserà il vostro mouse a ritrovarla da solo.
3) Prova nella porta del joystick (la numero due, mi raccomando).
4) In caso di mancato funzionamento dei due precedenti tasti funzione determina l'immediata autodistruzione della tastiera. Da maneggiare con cautela.
5) Non lo conosci il metodo "freeze'n'peek"? Inserire il monitor nel congelatore, bloccando così l'immagine sullo schermo, estrarlo e raschiare la parte superiore dello stesso, fatto questo devi depositare il tutto su di un foglio di carta assorbente o, in mancanza, di carta igienica (anche se in questo caso la risoluzione sarà molto inferiore). Scherzi a parte, non è facile fotografare con successo lo schermo perché dipende dal vostro monitor/televisore e soprattutto dalla vostra macchina, posso solo dirti che noi utilizziamo una Polaroid professionale istantanea con un "cannone" di cartone di circa mezzo metro (le prime volte a guardarla incute timore (l'ho portata a casa per fare delle foto con un gioco che non girava in redazione, devo ammettere che le reazioni della gente in giro erano abbastanza diffidenti. NdMax)) per evitare i riflessi.
Il concorso è da considerarsi aperto, noi lo abbiamo già cominciato con le foto degli ultimi editoriali.

INDY COMPETITION

Il numero delle fotografie attestanti una grande prestazione continua a crescere vertiginosamente, la cosa non può che farmi piacere visto che un simile risultato ad una competizione nata per caso non me lo sarei mai immaginato; continuate così. In questa sessione di prove ci sono stati tantissimi miglioramenti, ma nessuno è riuscito a prendere la Pole, abbiamo però intervistato Jack The Snail autore di un eccellente 37.14 a 242.32 Mph di media: "la solidissima determinazione e i nervi d'acciaio di cui sono dotato mi hanno permesso di ottenere questa prestazione. Da mesi vivo qui, trincerato nell'abitacolo di questa auto, nel continuo tentativo di scoprire il mio limite estremo. Non conosco più la differenza fra giorno e la notte, fra caldo e freddo, fame e sete, alto e basso, destra e sinistra (più o meno quello che ho provato anche io lo scorso Capodanno, ndMax); soltanto il mio spirito di sacrificio e di abnegazione mi permette di andare avanti in questa missione. Ma anche in questo spirito, solido come la roccia, si sta facendo strada, curva dopo curva, giro dopo giro, un dubbio inquietante che riguarda il futuro della mia vita: riuscirò mai a scendere sotto i 37 secondi? Credo che sola la storia potrà dare risposta a questa domanda".
Da segnalare inoltre la prestazione sui dieci giri di Andrea Mansell a 230.76 di media e un distacco sul secondo di 3.10 secondi. Un'altra cosa: ho dovuto aggiungere, per ragioni di spazio, un limite massimo di qualificazione che è scendere sotto i 38 secondi, mi dispiace per tutti quelli che non ce l'hanno fatta, riprovate!
Vediamo quindi le altre prestazioni di questo mese che sono state: Alessandro Crespi (mi dispiace, ma per la pole non basta) 37.40 a 238.79 Mph. Marco Citterio e Luca De Martino 37.42 a 240.51 Mph. Andrea Cappelletti 37.50 a 240.00 Mph. Iuri Vannini (se invece del viola fossi partito con il semaforo verde, forse avresti fatto una migliore prestazione... Scusa la battuta, sai com'è, da vecchio juventino...) 37.55 a 239.68 Mph. Filippo Puccetti 37.56 a 239.61 Mph. Stefano "Inox" Innocenti (nonostante la foto sia sfuocata) 37.80 a 238.09 Mph. Anchise Ventuschi (primo parimerito!) 37.80 a 238.09 Mph. Damiano Foresti (anche se personalmente quando sono alla ricerca delle migliori prestazioni preferisco Message in a Bottle, ndR) 37.84 a 237.84 Mph. Nicola "Nik'70" Biscardi (brutta cosa gli esami! Pensare che dovrei darne tre a Marzo, o almeno provarci...). 237.84 a 237.84 Mph (secondo parimerito!). Marco Salveneschi (e sono tre con lo stesso tempo!) 37.84 a 237.84 Mph. Riccardo Saccomandi 37,88 a 237.59 Mph. Luca Indy 37.95 a 237.15 Mph.
E adesso vai con la griglia...
1 Fila
Matteo Grimaldi 37.08
Jack The Snail 37.14
2 Fila
Alessandro Crespi 37.40
Marco Citterio e Luca De Martino 37.42.
3 Fila
Andrea Cappelletti 37.50.
Iuri Vannini 37.55.
4 Fila
Filippo Puccetti e Maurizio Raffi 37.56.
Daniele Baione 37.64.
5 Fila
Andrea Gualdi 37.76.
Stefano "Inox" Innocenti e Anchise Ventuschi 37.80.
6 Fila
Damiano Foresti, Nicola "Nik'70" Biscardi e Marco Salveneschi 37.84.
Riccardo Saccomandi 37.88.
7 Fila
Enrico Scapparone 37.94.
Luca Indy 37.95
Ah, un'ultima cosa. Tra un po' comincerà anche il campionato del mondo per F1 Grand Prix, abbiamo scelto due tracciati: Monza e Monaco. Fatemi sapere i vostri tempi.

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA

Un valanga di voti per la copertina di Gennaio con Monkey II, abbastanza apprezzata anche quella di Dicembre (Barbarian II), ancora molto votate quella di Cruise For A Corpse (Settembre) e Robocod (Novembre).

SYNTHETICAMENTE

C'erano una sfilza di brevi risposte che non finiva più, purtroppo ho dovuto tagliarle per ragioni di spazio (Talent Scout), saranno comunque sicuramente pubblicate sul prossimo numero.
Chiudiamo quindi anche questo mese con i complimenti a Francesco Sardi per aver indovinato il quiz musicale del mese scorso (era November Rain dei G'n'R) e quindi ve ne propongo uno nuovo: "Never cared for what they do, never cared for what they know...". Posso dirvi che rimaniamo sempre nell'heavy "melodico", anche se la canzone è una splendida ballata, tratta da un album dell'anno scorso.

CONCLUDENDO

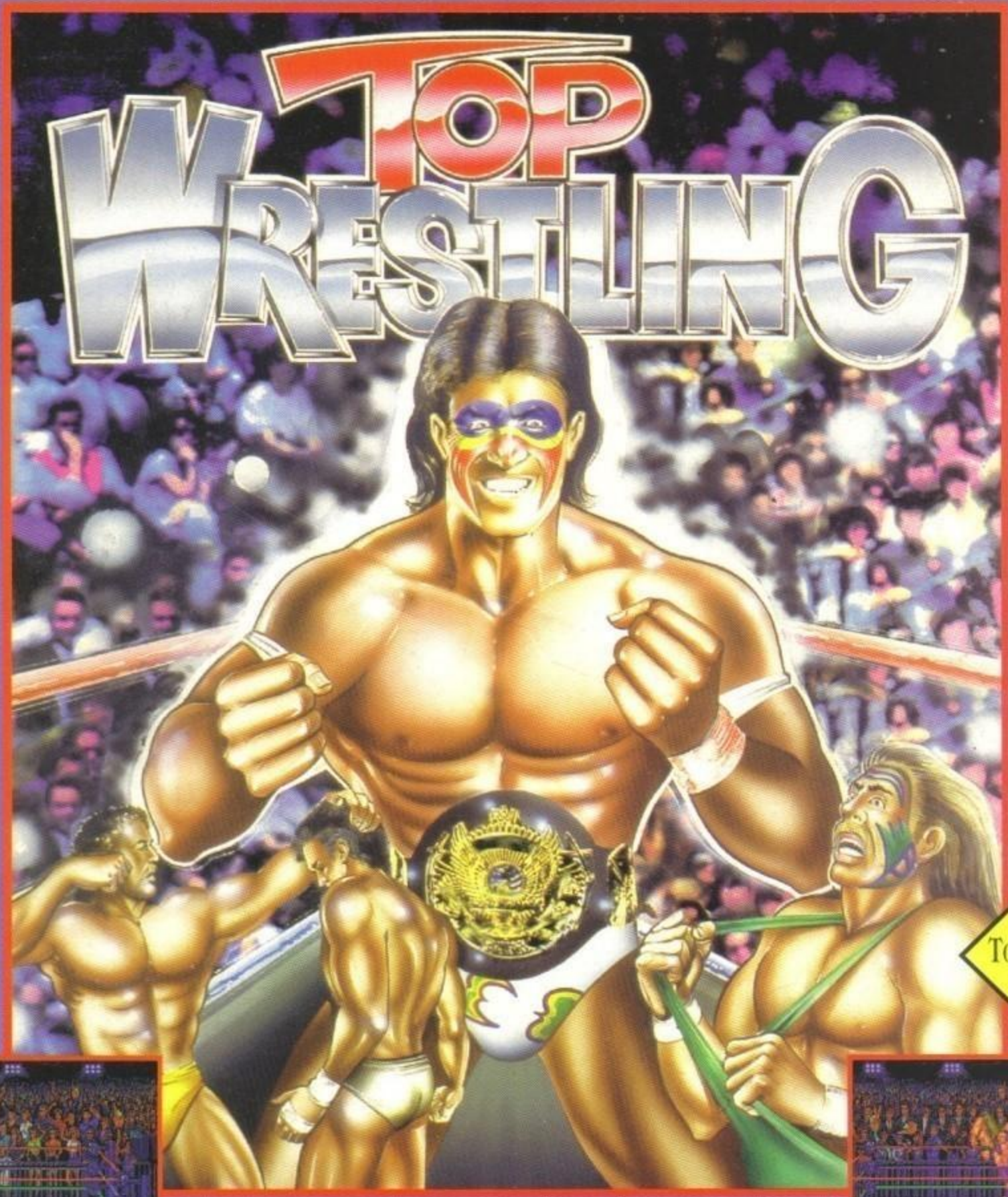
Accidenti! Va sempre a finire così, proprio quand'ormai uno era lanciato e potrebbe andare avanti a scrivere per chissà quanto ancora ecco che suona inesorabile la campanella delle ultime righe... Tutta colpa del solito Spadini! Ovviamente scherzo, anche se effettivamente ha portato via moltissimo spazio, ma la proposta che vi ho fatto m'è sembrata meritevole di un simile trattamento, attendo impaziente le vostre prime impressioni.
Devo quindi procedere in tutta fretta ai consuetudinari saluti, rinnovandovi come sempre l'appuntamento per il mese prossimo. Ciao.

RICKI

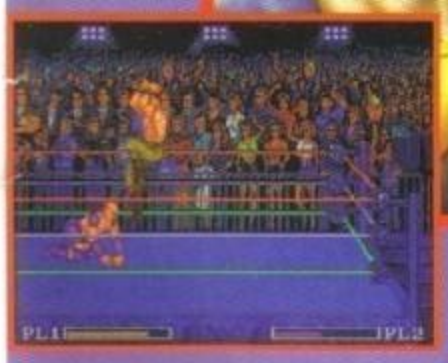
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

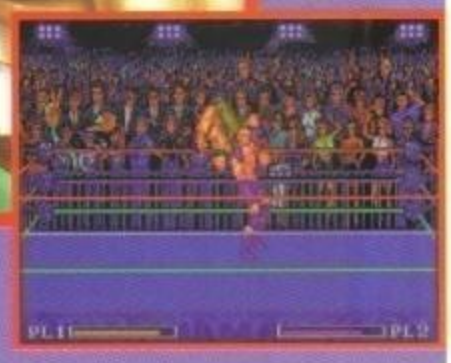
http://www.oldgamesitalia.net/

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?



TOP SPORTS SERIES





PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: "**TOP WRESTLER OF THE YEAR**"!

TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%! POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL

IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.

SCHERMATE DALLA VERSIONE AMIGA

Distribuito in Esclusiva da

SOFTEL

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GENIAS

DISPONIBILE PER AMIGA

VERSIONI C64 E PC
PRESTO DISPONIBILI

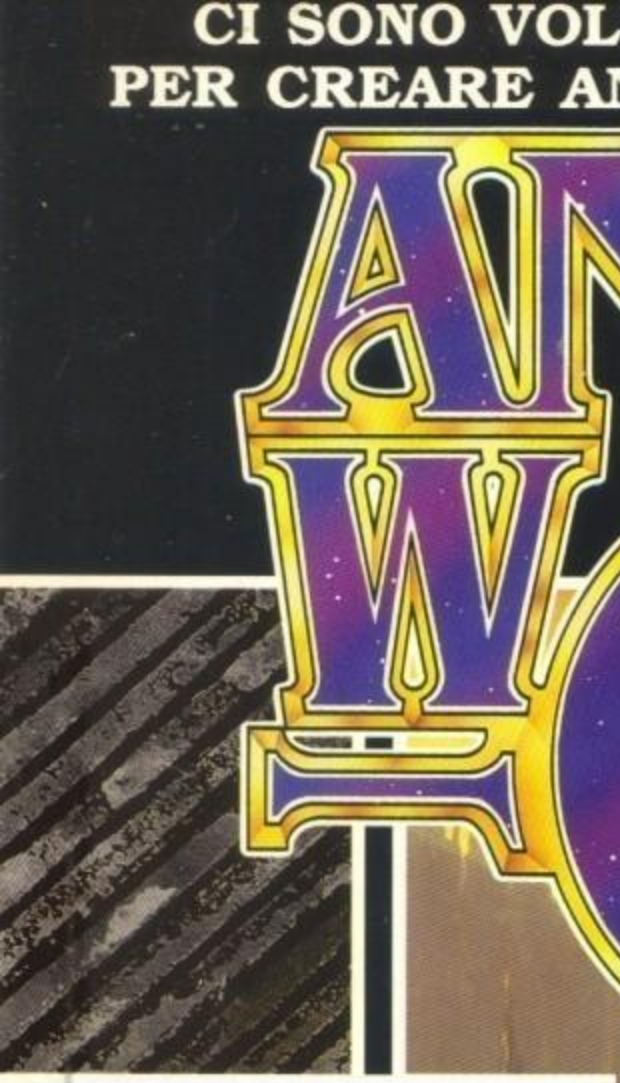
http://www.oldgamesitalia.net/

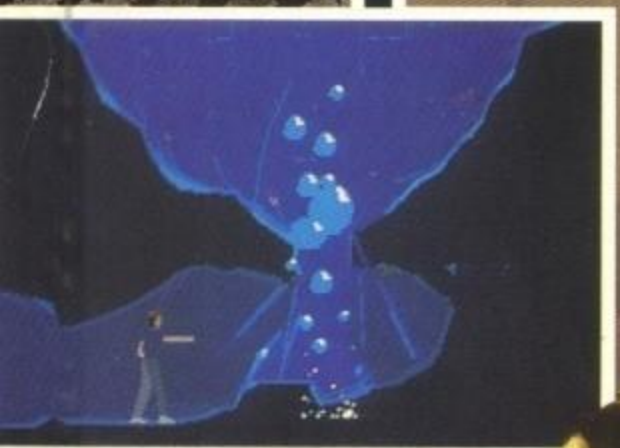
http://www.oldgamesitalia.net/

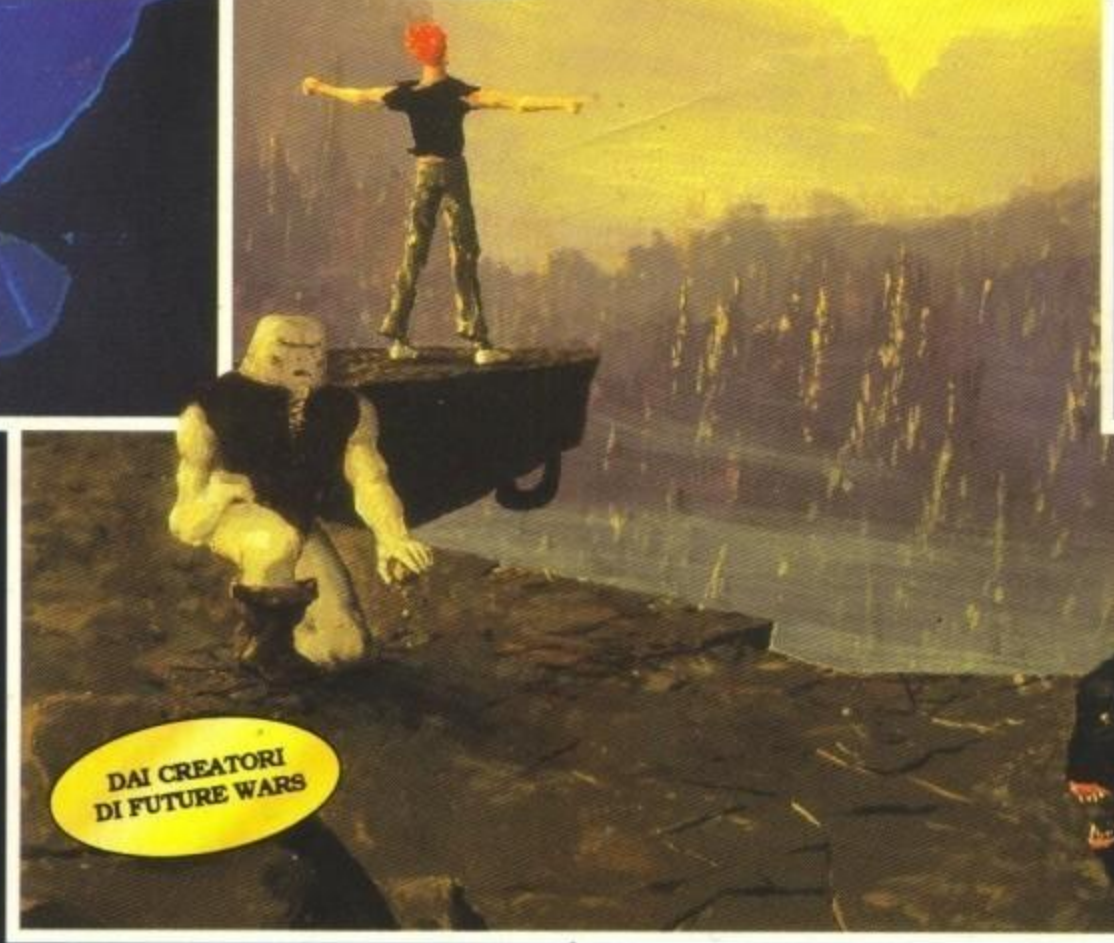
http://www.oldgamesitalia.net/

CI SONO VOLUT EARE LA TERRA .
PER CREARE ANOTHER WORLD CI SONO VOLUTI 2 ANNI.

ANOTHER WORLD







Un rivoluzionario sistema di animazione, un'eccellente grafica ed una colonna sonora davvero superba ti proietteranno in questa nuova, emozionante avventura realizzata dalla Delphine Software... *Another World*. Un giovane scienziato, Lester Chaykin, non avrebbe mai immaginato nemmeno nei suoi peggiori incubi ciò che sarebbe successo... Mentre effettuava alcuni esperimenti il suo laboratorio fu colpito da furiosi lampi che lo teletrasportarono in un'altra dimensione.
Era un mondo strano, totalmente differente dalla Terra; dovette far ricorso a tutta la sua intelligenza e alle risorse di cui disponeva per sopravvivere.

DELPHINE SOFTWARE

- Progettato e programmato dal creatore della brillante avventura grafica "Future Wars".
- Due anni di sviluppo hanno portato ad una nuova, straordinaria tecnica di animazione a poligoni.
- Gli effetti speciali offrono una giocabilità stile cinema: • zoom • panorama • primi piani.
- Il personaggio principale è controllato da joystick, aumentando così la giocabilità e fornendo una reale sensazione di interazione al giocatore.

Musica superba mixata negli studi di registrazione della Delphine Software.

U.S. GOLD®

Screenshots versione Amiga.
Gli screenshots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

© 1991 DELPHINE SOFTWARE
All rights reserved.

AMIGA, PC (EGA, VGA, Tandy, Ad Lib & Roland)

LEADER
DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/